

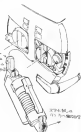
▲G-Attackerの頭部。目撃者の大型ノズルが特徴。フースター・コンプレックスのセンサーもこの部分に搭載されている。

●ビーム・スマートガンと、ブースター・コンプレックスのセンサー。ターゲットを追尾する。自動追尾機能あり。

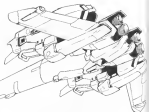
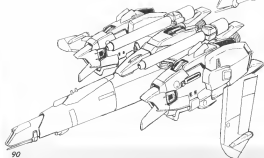
▼頭部と胴体とを繋ぐフースター・コンプレックス。この部分で大型ノズルが特徴。目撃者の大型ノズルが特徴。フースター・コンプレックスのセンサーもこの部分に搭載されている。



センサー
コンプレックス
フースター・コンプレックス

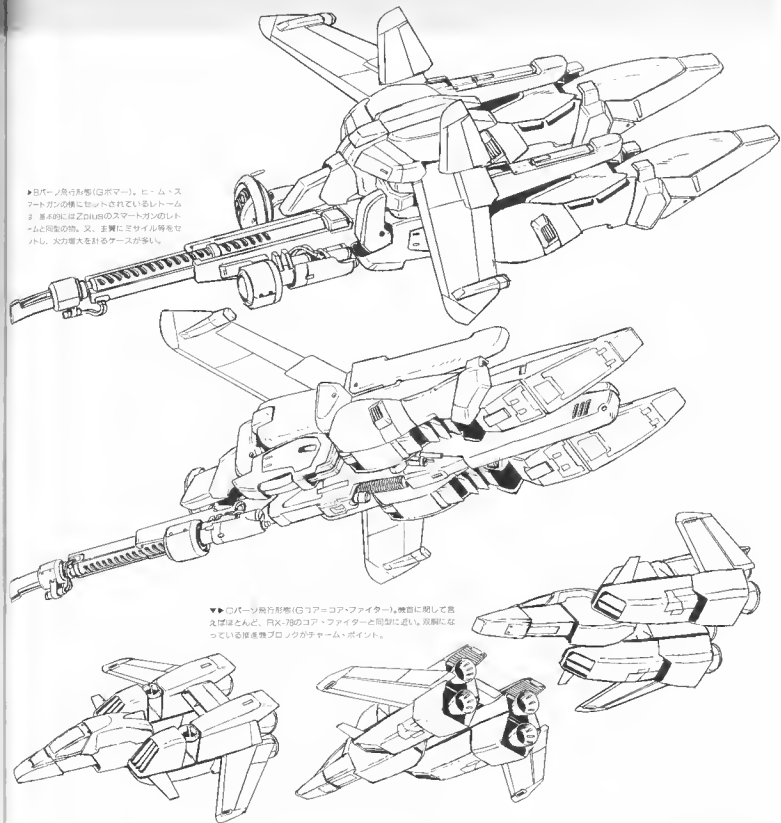


G-Attaker, G-Bommer, G-Core (FXA-08GB)



▲G-Attackerの頭部。目撃者の大型ノズルが特徴。フースター・コンプレックスのセンサーもこの部分に搭載されている。

▶Bパーツ飛行形態(Gボマー)。ヒーム・スマートガンに横にセットされているレターMと類似の物は、又、主翼にミサイル等をセットし、火力増大を図るケースが多い。



▼▶Cパーツ飛行形態(Gコア=コア=ファイター)。機首に閉じて見ればほとんど、RX-78のコア、ファイターと同型に近い。差別になっている推進機ブロックがチャーム・ポイント。

Sガンダムは、コア・ブロック・システムを導入した分離式TMSである。機体はコア・ブロックを中心に3つのパーツから成り、それぞれ変形して飛行形態を取る事ができ、Aパーツ(上半身+バック・バック)をGアタッカー、Bパーツ(下半身)はGボマー、Cパーツ(コア・ブロック)はGコアと呼ばれる。同じく第4世代MSのθガンダム(ZZ)もコア・ブロック式だが、Sガンダムは3パーツ各々にコクピットを設けている。又、θガンダムでは分離変形後、バック・バックはBパーツ(コア・ベース)の一部分になり、Aパーツ(コア・トップ)の推進機は翼を展開したスラスター2基だけになってしまい、各パーツの推力の差が大きき問題となっていた。これは同

時に行動する時にバランスが悪かった訳だが、SガンダムではA・B・Cパーツの加速力の差が小さくなっている。Gアタッカーは、その名通り攻撃力に優れた機体で、MS形態時背部にマウントされていたビーム・カノン2門を有効に生かす。機体バランスとしてはGボマーよりも良好で、軽快な運

動性能を示す。

Gボマーは火力主体となる機体であり、MS形態時にビーム・スマートガンを装備したままでも分離・変形が可能。もちろん、通常型ビーム・カノン2門を進行方向に向けてセットする事も出来る。主翼下面には計4箇所のハード・ポイントもある。

尚、GコアはEx-S時のブースター(バック)バック(片側)を装備する事によって、コア・ブースターとして使用する事も可能で、ブースター・バックにビーム・カノンを装備すれば、火力面においても優れた機体となる。

SPECIFICATION

(Gアタッカー)

全長: 21.19m 翼幅: 21.19m
全備重量: 59.54t
ロケット推力: 11,200kg×4
固定武装: バック・バック部
ビーム・カノン×2
(出力12MW)

(Gボマー)

全長: (標準装備時) 25.43m
(スマートガン装備時) 32.93m
翼幅: 18.43m 全備重量: 24.36t
ロケット推力: 24,700kg×2
固定武装: 大銃脚ビーム・カノン×2
(出力14MW)

(Gコア)

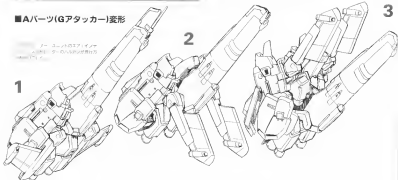
全長: 7.92m 翼幅: 7.63m
全備重量: 12.1t
ロケット推力: 4,128kg×4
固定武装: ミサイル、ランチャー×4

"S" GUNDAM SEPARATION TRANSFORM

"S" ガンダム分離・変形機構

■Aパーツ(Gアタッカー)変形

1 ノーユニットのスパイノア
ムユニットのヘビロタンジを
取り外す。



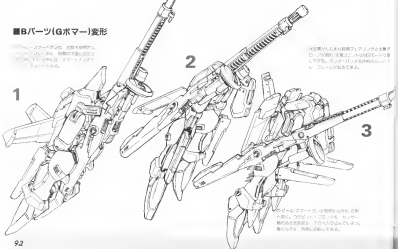
■Cパーツ(Gコア)変形

1 Cパーツ本体を裏面 A-バネユニットとし
て組み込み、機体の下部に固定さ
れる。固定後は、機体の下部に固定さ
れる。



■Bパーツ(Gボマー)変形

1 スマートアームは、機体の下部に固定さ
れる。スマートアームは、機体の下部に固定さ
れる。スマートアームは、機体の下部に固定さ
れる。



固定機構、スマートアームは、機体の下部に固定さ
れる。スマートアームは、機体の下部に固定さ
れる。スマートアームは、機体の下部に固定さ
れる。

スマートアームは、機体の下部に固定さ
れる。スマートアームは、機体の下部に固定さ
れる。スマートアームは、機体の下部に固定さ
れる。

固定機構、スマートアームは、機体の下部に固定さ
れる。スマートアームは、機体の下部に固定さ
れる。スマートアームは、機体の下部に固定さ
れる。

スマートアームは、機体の下部に固定さ
れる。スマートアームは、機体の下部に固定さ
れる。スマートアームは、機体の下部に固定さ
れる。

スマートアームは、機体の下部に固定さ
れる。スマートアームは、機体の下部に固定さ
れる。スマートアームは、機体の下部に固定さ
れる。

スマートアームは、機体の下部に固定さ
れる。スマートアームは、機体の下部に固定さ
れる。スマートアームは、機体の下部に固定さ
れる。

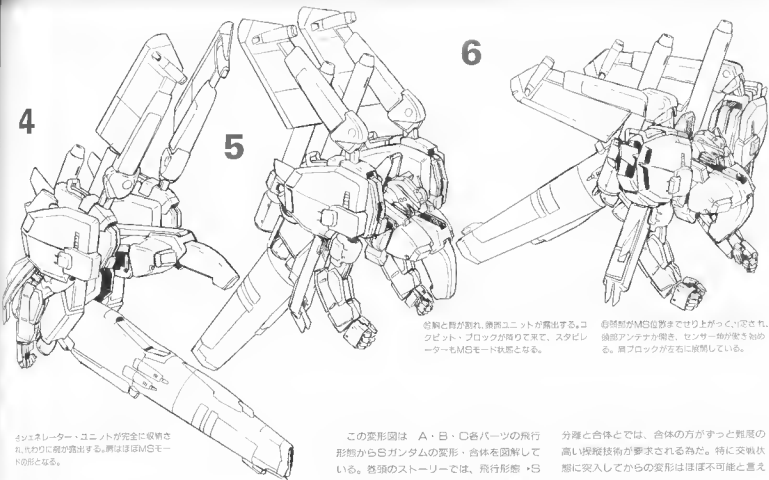
スマートアームは、機体の下部に固定さ
れる。スマートアームは、機体の下部に固定さ
れる。スマートアームは、機体の下部に固定さ
れる。

スマートアームは、機体の下部に固定さ
れる。スマートアームは、機体の下部に固定さ
れる。スマートアームは、機体の下部に固定さ
れる。

4

5

6



④センサーレーダー・ユニットが完全に収納され、代わりに腕が突出する。翼はほぼMSモードの形となる。

⑤変形終了。コア・ブロックが完成する。④にあるエンジンのノズルは引き込まれ、エンジンはいびき状態・又は停止される。

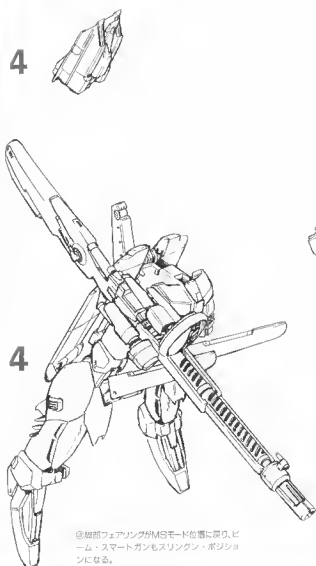
⑥腕と脚が折り、後部ユニットが突出する。コクピット・ブロックが降りて来て、スタビライザーもMSモード状態となる。

⑦胴部がMS位置までせり上がり、固定され、後部アンテナが開く。センサー角が変え始める。翼ブロックが左右に展開している。

この変形図は A・B・C各パーツの飛行形態からSガンダムの変形・合体を分解している。各頭のストーリーでは、飛行形態・Sガンダムの変形が行われたが、これは運用上極めてめずらしい事と言える。何よりも、

分離と合体とは、合体の方がずっと範囲の高い短縮技術が要求されるのだ。特に交戦状態に突入してからの変形はほぼ不可能と言える。

4

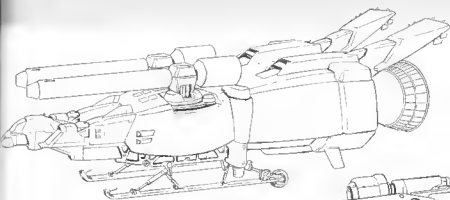


④機体フェアリングがMSモード位置に戻り、ビーム・スマートガンもスリング・ポジションになる。

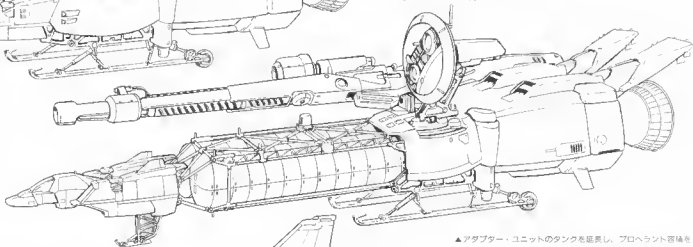


胴部の収納されていたAパーツの解部空間にコア・ブロックの上半部が入り、固定される。Cパーツのエア・ダクトと、Aパーツ胴部のヘンチレーターが繋がり、Cパーツの冷却系を作る。AパーツとCパーツのコクピット・ブロックは、前後に重なった状態となる。

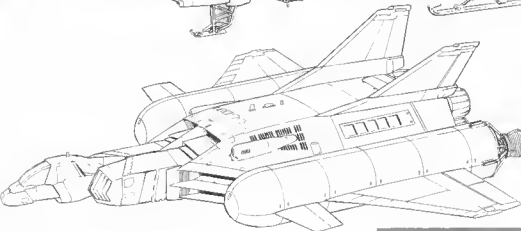
る。コア・ブロックの下4号はBパーツと繋がりCパーツの機体ブロック先端はBパーツ・ドッキング・ポートに入って、コクピット同士が結合される。A・B・Cパーツのコクピットは、胴体中央にまとまっている。



◀大気圏外にその仕様を満足し、主翼を取り外したタイプ。スラスターは数ヶ所増設されているが、過コストな外見だ。

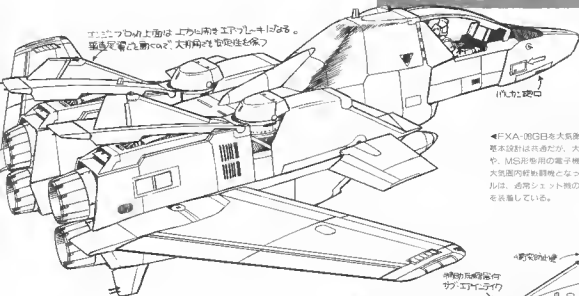


▲アダプター・ユニットのタンクを延長し、プロペラント密着を増やしたエクステンディッド・タイプ。長時間ミッション仕様で機体上面のエネルギー供給部には、ビーム・スマートカンとディスク・レドーム・システムを共に配する物もある。



◀FF-X7を使用した、一年戦争当時使用された旧コア・フースター。メガ・カノン2門を有し、機体下面にはウェポン・ベイを持つ。
(based design/Kunio Ohkawara)

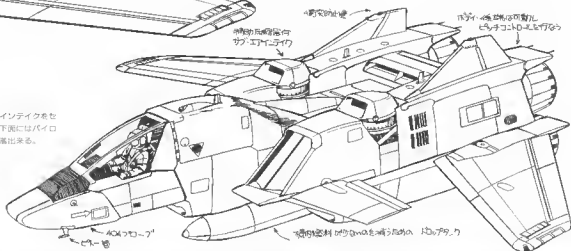
FF-08GB G-CORE VARIATION



ゴッドコアの上面はより高きエアウェイクになる。
機体下部の"core"、大気圏外を居住可能

（バリエーション）

◀FXA-08GBを大気圏内仕様としたFF-08GB。基本設計は共通だが、大気圏外用の生命維持装置や、MS形態用の電子機器を取り外した境界な大気圏内戦闘機となっている。機体後方のノズルは、通常シフト機の状態の可変ノズルを装着している。



▶機体上面には、サブのエア・インテイクをセッティング。又、機体ブロック下面にはパイロンを介してドロップ・タンクを装着出来る。

→機体後部

→機体後部

→機体後部

→機体後部

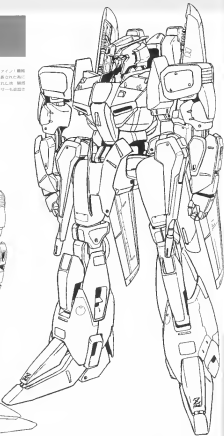
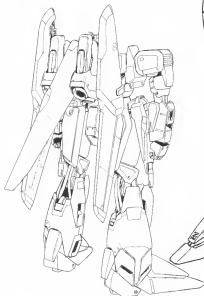
→機体後部

MSZ-006CI

Z plus

● プロトタイプとして、色紙がリファイナード紙に作られている。金箔のマス模様に塗られた裏面に、ハルカノミの収縮率を記載し戸なれた上、縦横にはタテマツ・フレアー・ディエムサーも記載されている。

● 1.5 ノット (V) の風、フーイング、ブローイングの割合とされ、フーイング/ブローイングで表される。又、スターレターとブローイング/ブローイングの割合は、ハンク・ポイントで表される。



MBZ 008-7 (セータ) ガンダム
は、アナハイム エレクトロニクス
の設計で、特設なオプション無しに大
気圏への再突入が可能なウェーブ
ライダー (W.D.WR) への搭載が可

成り初めでの4日だった。しかし、僕
以上に黒澤は、とても大膽に配演出

しかし、WRモートの可燃性に對付した方々が、固定入浴では無く、又、浴室内兼洗面所用の可変式に両用として、2in1pとして多数が採用された。これらも、型と平面では差異は出

さいのみの 地球上では方々に広がって
 大空を飛翔に利用された。そこで大
 陸内でも飛翔に利用されたのが、今
 頃 両目平飛翔として再び設計する計画
 が進められた。これは従来の口と口
 の間 真空中での滑空・生命維持用の
 表面を道とし エンジン、プロペラ
 制御も必要さる ウィンダ・バイ
 ナーとターボ スタビライターの間に
 小型の特殊エンジンと4基の特殊バ
 ック・バンクを装備したタイプである。
 試飛行 A-10で開発されたムー
 ン・ブルーA-10の主幹のバム・カ

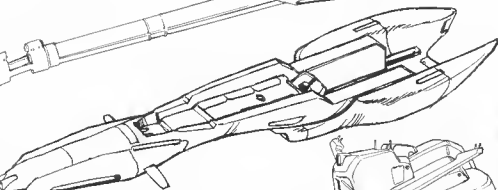
が、左の大腸部に専門する領域がされている。これは、近年発達したユーザビリティ・フレームをベースに開発した「エクスナリ」供給から前扉コンピュータシステムで、HMIの機能をより詳細に可能なシステムである。前扉はそれ以外の物理的に使用できるので、オプションが有効に適用出来る。

□1部がオプションとして代表的なのは、ヒューム・スマート・ボルト。沸騰した湯水に反応可能な構造で、一方の側のラッチユーザビリティ・フレームに固定してコンピュータ、もう一

の形で電圧出力を保持する。この
制御回路が可能なビデオポートで
取り扱えるのはアナログ・レコー
ダの映像によってアウト・レンサの
位置を高精度に決定を発揮する。

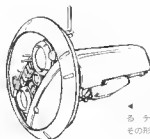
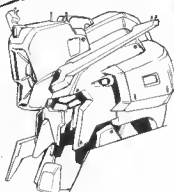
映像出力はビデオ・ポートから
必要があるが内蔵入出力は可能で、
プロセッサ・タンクの制御によって
画面下 縦横 目上または目下
のビデオ・ポートを可能とする。映像出力
は高品質で、トランス・フォーマー
として考えられるには対応の映像で 視覚
効果は非常に高いと見られる映像である。

▶ビーム・スマートガンを搭載し、1型ウェーブ・ライザー・モーター。機体右側には、ゲイスク・レドーム・システムも搭載される。スマートガン以外の機、その全長は極めて長い。



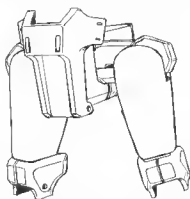
▲機体部分に各種センサーを内蔵した、標準型近接用サブ・ユニット。すでにプロトZの様な“ソード”とは呼ばない物になった。

▶A1型の派生機として、顔にハイメガ・カノンを搭載したタイプのア1型、頭部、ゲータ駆動用のテスト・点検機と異なっている。ロール・アウト時のA1型から各種が改造された。が、この機の後部機体の他は、結果としてパーツ交換用に分解され、殆く一生を絶えている。



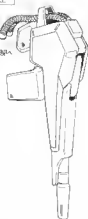
▲ム・スマートガン・セットされる、ゲイスク・レドーム・システム。その形状は空気に抵抗が大きい。大気圏外のみで仕様の。大気圏外のみで仕様の。

▼A1型のフロント・スカート。C1型の特殊生体フロック・スカート。この機をその表裏に用いていた。



A1型

ケーブル
大規模へ

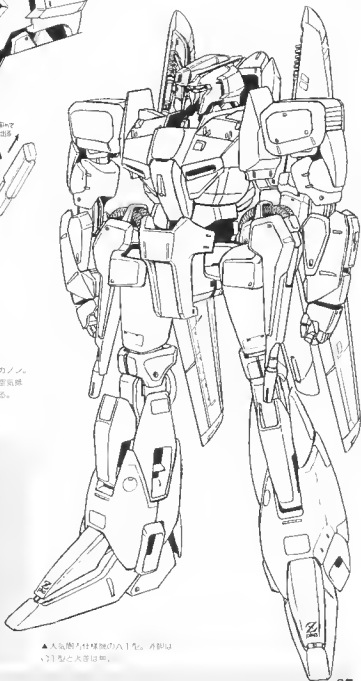


C1型

ケーブル
大規模へ



▲A1型とC1型の、それぞれの大腿部・カノン。A1型の物はエネルギー供給ケーブルがWR給電系統になる。C1型はその点を大規模に改良してある。



SPECIFICATION

[MSモード]
全高: 22.11m 頭高: 19.88m
本体重量: 36.16t 全備重量: 77.04t
[WRモード] 標準装備時
全長: 24.90m 最大全高: 23.54m
[WRモード/ビーム・スマートガン装備時]
全長: 36.00m 全備重量: 86.77t
パワー・ジェネレーター出力: 2,070kw
移動用ロケット推力: 16 600kg×4
12,400kg×4
姿勢制御バーニア: 1基

センサー有効半径: [標準装備時] 17,000m
[ビーム・スマートガン装備時] 21,000m
装甲材質: ガンダリウム/コンボジット
固定武装: 頭部60mmバルカン×2
大腿部ビーム・カノン×2
(出力14MW)
ビーム・サーベル×2
(出力8MW)
オプション: ビーム・スマートガン
(出力50MW)

▲大腿部・カノンのA1型。A1型は、C1型と大規模に改良。

ZplusC1 TRANSFORM

ZplusC1型 変型機構

1



この型は、ZplusC1の初期型で、ZplusC1の初期型として開発された。ZplusC1の初期型は、ZplusC1の初期型として開発された。ZplusC1の初期型は、ZplusC1の初期型として開発された。

この型は、ZplusC1の初期型で、ZplusC1の初期型として開発された。ZplusC1の初期型は、ZplusC1の初期型として開発された。ZplusC1の初期型は、ZplusC1の初期型として開発された。

2



3



この型は、ZplusC1の初期型で、ZplusC1の初期型として開発された。ZplusC1の初期型は、ZplusC1の初期型として開発された。ZplusC1の初期型は、ZplusC1の初期型として開発された。

この型は、ZplusC1の初期型で、ZplusC1の初期型として開発された。ZplusC1の初期型は、ZplusC1の初期型として開発された。ZplusC1の初期型は、ZplusC1の初期型として開発された。

この型は、ZplusC1の初期型で、ZplusC1の初期型として開発された。ZplusC1の初期型は、ZplusC1の初期型として開発された。ZplusC1の初期型は、ZplusC1の初期型として開発された。

A



B



C



D



2つ、インダー・胸プロシクと共に前方に回動し、来る。インダーとずれ違いながら、大銃型にム・カノンの機体を回って上方を向く。

7. ウィング・ハインダーが機体と水平な位置に来る。腕は互もキチンと伸びて、サブ・ユニットがWRモードの事で固定される。あとも、ウィング・ハインダーのムーハフル・フレームが折れれば、WRモードになる。

8. ウィング・ハインダーの足部がボディと完全に一体化して、WRモードの姿に完成した。

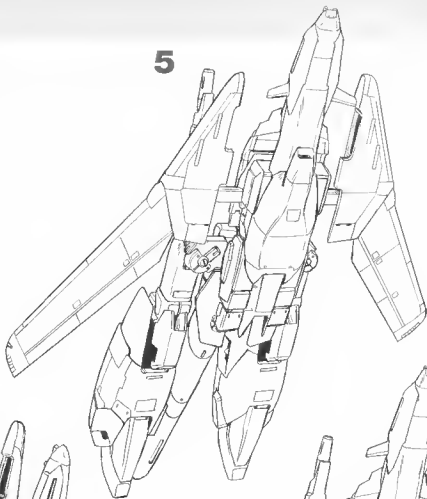
足部がバーが開いた状態。胸プロシク基型がたまたま来る。腕は互もキチンと伸びている。腕と胸もWRモードの事で固定される。

9. デザイン・スカートがWRモードの状態を示す。この状態は、最終的にこの位置に来る。

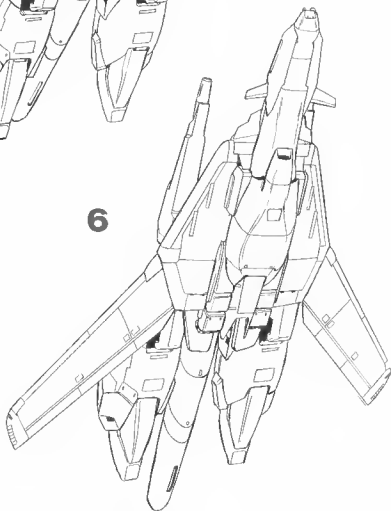
10. ウィング・ハインダーのグローブと、そのムーハフル・フレームを折れた。足部回動からサブ・ユニットを取り外した状態。

11. WRモード状態の各ユニットの位置関係を示す。グローブが腕に固定されている様子もわかる。中央に突き出したムーハフル・フレームで、サブ・ユニットが固定される。

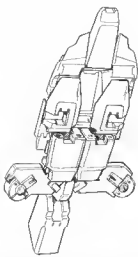
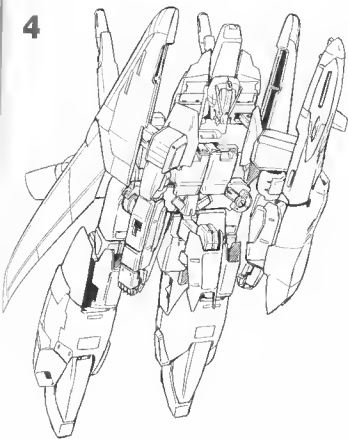
5



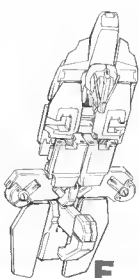
6



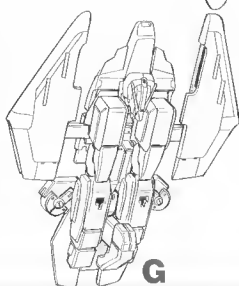
4



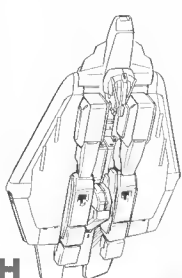
E



F

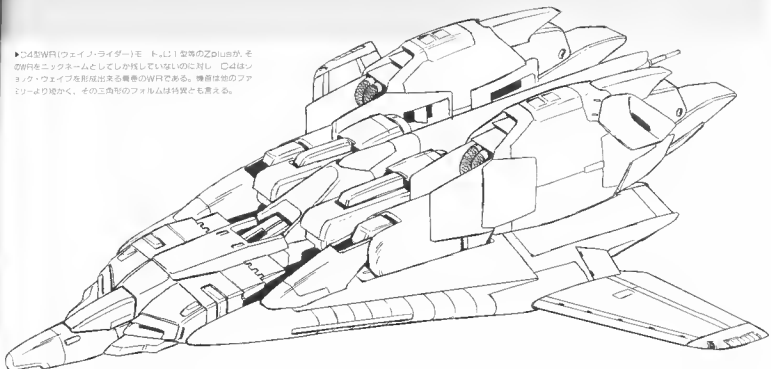


G

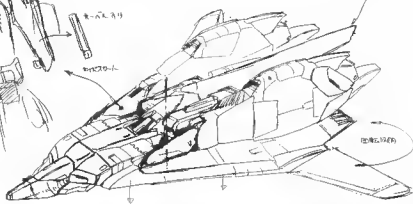
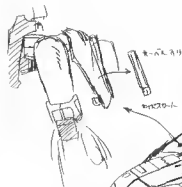
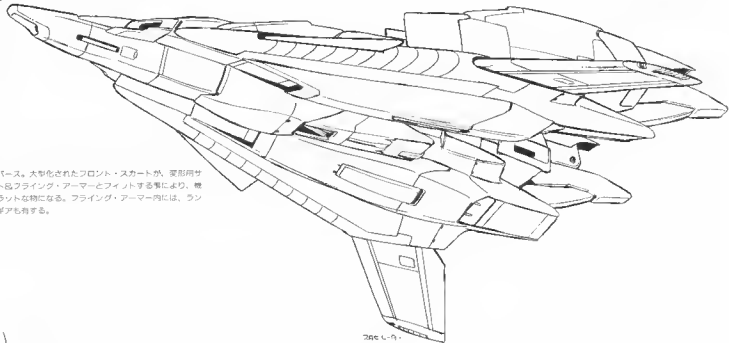


H

▶D4型WR(ウェイン・ライダー)モトムJ1型機のZplusが、そのWRをニックネームとして残しているのに対し、D4はニューヨーク・ウェイブを形取出来る真骨のWRである。機首は他のプラシーより短かく、その三角形のフォルムは特異とも見える。



▶WR下面バース。大型化されたフロント・スカートが、変形用サブ・ユニットをフライング・アーマーとフィートする事により、機体下面がフラットな物になる。フライング・アーマー内には、ランディング・ギアも有する。



◀▼増設製作用に描かれた第一編。"ウルトラ(ホーク)号"のイモに足・脚・臂を付けたかんし"という指定書きが読み取れる。この時点ですでに基本形のフォルムは完成している。

SPECIFICATION

(MSモード)

全高：22.03m 頭頂高：19.66m

(WRモード)

全長：24.64m 最大全幅：19.53m

本体重量：32.56t 全備重量：84.15t

パワージェネレーター出力：2,770kw

移動用ロケット推力：18,600kg×4

12,400kg×4

姿勢制御バーニア：12基

センサー有効半径：16,500m

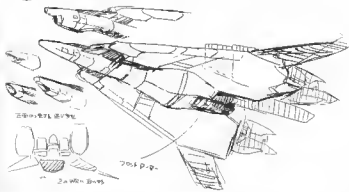
装甲材質 ガンダリウムⅡ コンポジット

固定武装：頭部60mmバルカン×2

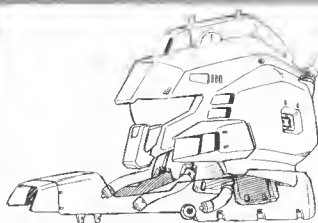
ビーム・サーベル×2(出力0.8MW)

変形用サブ・ユニット・ビーム・カノン

(出力14MW)



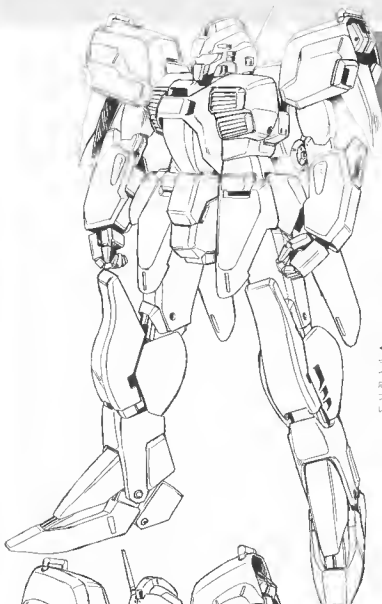
MSA 007 NERO



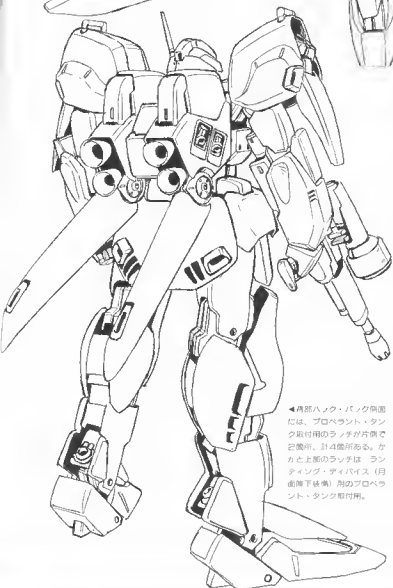
▲ネロ顔部と口周。唇周の機部は、ハルバンの機部と似たような形。カラーが装着されている。口周の凹部は、ハルバンの口周を模倣している。



▲ネロの持つビーム・ライフル。RX-93のビーム・ライフルの形状を踏襲。右側に搭載されているセンサーは、ガンダム・ベス・スマートガンと同型。



▲ガンダムの標準型と異なる、ネロ。肩口の機部のカラーは、ハルバンのカラー。フレームは、ハルバンの機部と似たような形。カラーが装着されている。口周の凹部は、ハルバンの口周を模倣している。機部ダクトのダブル化が、その大型ジェネレーターを物語る。



▲肩部ハルバンの機部には、プロペラント・タンク取付用のラッチが内蔵されている。計4箇所ある。カカと上腕のラッチは、ランディング・タイパル（月面降下機）用のプロペラント・タンク取付用。

機部の連邦製標準型MSの開発には、主に2つの流れがある。ひとつは一年戦争後ジオンから得られた技術を継承した「ザク トム ゲルググ」系のジオン型MS。もうひとつは、一年戦争で大戦果をあげた連邦製高性能MS「ガンダム」の簡易型GM系MSである。この2系統は互いに技術的影響を与え合いながらも、2つの異なる設計思想として現在まで流れている。

戦後、アナハイム・エレクトロニクスがガンダムのコードネームをそのまま踏襲して、ギリシア文字を冠した数々のアナハイム・ガンダムを生み出した。時代時代の最先端技術を投入したこれらのアナハイム・ガンダムは、斬新なアイデア（変形やバインダー、システム等）を盛り込みつつも、MSとしては格闘性能を重視した異色の少ないMSを目指しているのが特徴。ザク系MSが、大量配備を前提に、「いかに時代に合わせた新術を取り入れていくか」という思想であるのに対して、GM系では、「高性能だが高価高価な実験機であるアナハイム・ガンダムをベースに、簡略化して量産機に求めあけていく」とスタイルをとる。

ネロの設計には一年戦争以来、自衛まじい直歩を遂げたガンダム系から得

られた多くのデータが使用されている。一年戦争後、連邦では爆弾した兵力を整えるため、GMⅡやハイザックなどの廉価で手軽なMSが主力であった。グリプス戦争中は次世代MSの試行錯誤に追われていたため、量産機に十分な技術のフィードバックが出来たのは久しぶりの事であった。

ネロは、(イオタ)ガンダムの下半身、(ラムダ)ガンダムの上半身の設計を合わせた比較的高級な量産機である。口周にはハルバンの機部を利用したバインダー等を装着可能で、チューニング次第では更に上のクラスのMSに匹敵する。こういったポテンシャルの高さが、ガンダム・ベスのGM系MSの長所と言える。

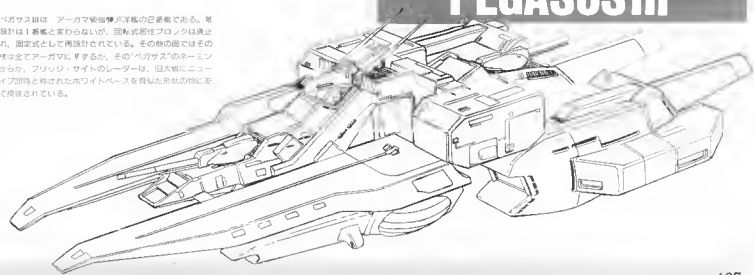
SPECIFICATION

全高 20.2m 頭高 19.02m
本体重量 34.1t 全備重量 69.5t
パワージェネレーター出力 1,650kw
移動用ロケット推力 10,200kg×4
姿勢制御バーニア 10基
センサー有効半径 12,000m
装甲材質 ガンダリウム・コンボジット
固定武装 ビーム・サーベル×2
(出力 9MW)



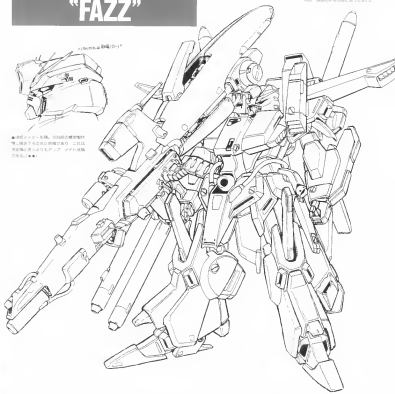
SPACE ASSULT CRUISER PEGASUS III

▶ペガサスIIIは、アーガマ戦艦が主戦力の巨艦である。本機設計は1基と変わらぬが、図式居住ブロックは廃止され、固定式として再設計されている。その他の面ではその仕様は全てアーガマに準ずるが、その「ペガサス」のネーミングから、ブリッジ、サイトのレーダーは、旧大艦にニュータイプ部隊と称されるホワイトベースを模した形状の物に充てて開発されている。



FA-010-A

■F.A.Z.の「フーゴ・ホフマン・ストラーデ」は、一見、それなりのフォーマー・エッセイと見えて、実は、強固な批評的視点に基づいて書かれたものである。

[illegible][illegible]

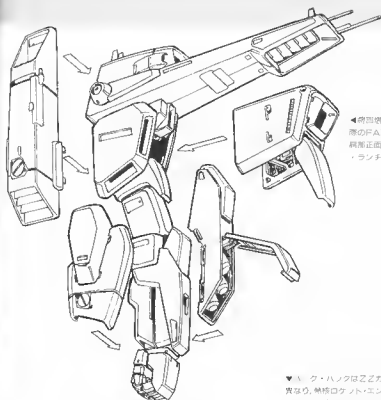
毎日10分程度ハーブを付けて、決断力や攻撃力を強化しようとしたら、意外は

これまでにもしばしば述べた。この
カンダムでは、銅、鉄、コブ、プロ
と露出している。この部分の保護
を兼ねたアルマシー、ノスチムが
さされた。高層階のバルコニーは、
既設のハイ、メガワチカノをばしめ
輪船、開口のマイクロ、ミサイル、ラ
ンチャーなどの重武装も有する。同時
に、スラスタも露出され、機能的
に示されている。

FAZZはフルアーマータイプの機体
性機のみを試験するのと同様の機体な
ので、機体バーンが確認される機体試
できない。空フォートレスへの近距離
戦闘とされている。総量と重量のハイ・

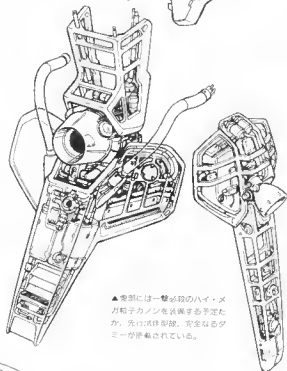
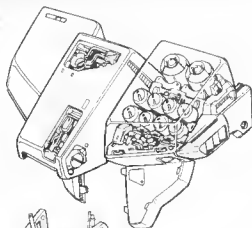
メロが4拍子ノボリに、ハラスを奏するところからストーリーが展開されていくという、とあるがその事には同意しない。外貨はガダマリカム、シンボジットを使用してわりわりと早くの登場としては異質な存在の登場という、実質的のフォーマーであるワタナベが、その材料が判明している。しかし、それ以外の外貨は、無類のハイテク・パナソニックから上野の素人にあるが、フルフォーマーでエディンガムと同等で美しさに着いた、パナソニックに設置された特殊な大型ハイパー・メガ・カメラは、目方ナズムのビーム・ヌートガンガナよりも強力で同じく破壊力を持つてはいるがビームの威力は比較的に劣る。

同様にプロモエクトZから派生したMBIでは、このZシステムや出ガナムがピープル共によりなる新幹線手段として経済的に有利な運賃を算出したのに対してZシステムはそれと全く対照である。乗客・大入の両方から見てと計画していたのである。グラフィック新幹線計画はこれと対峙の機会により再びそれがそれぞれ設計されたZシステムとローカル・アット・ザ・トップにすてに新幹線の高度化にむかいつがていへば、何 業 合 体 及び コア・プロダクト・システムの両輪でローカル・アットはZシステムが大半を占めていたものであった。

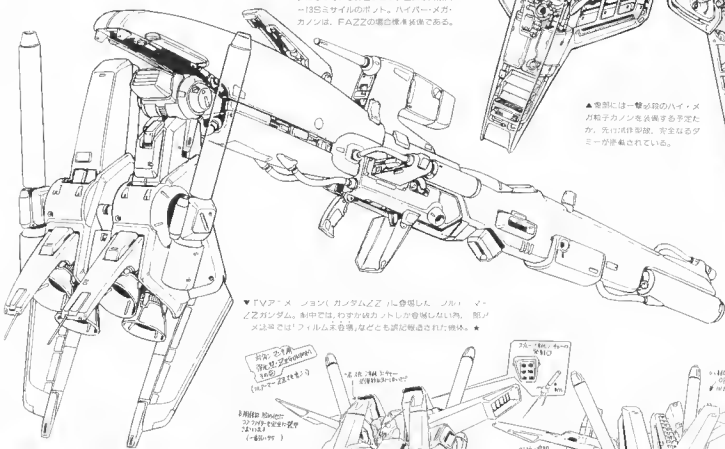


▶ 胸部ハニー・シールドはA.M.A.ミサイルを片腕に1発、15ミサイルを片腕内蔵する胸部ハニー・シールド。

◀ 胸部装甲板は、ノの横を固くする。F.A.Z.は取り外し不可。胸部正面のスプレッド・ミサイル・ランチャーのオプション。



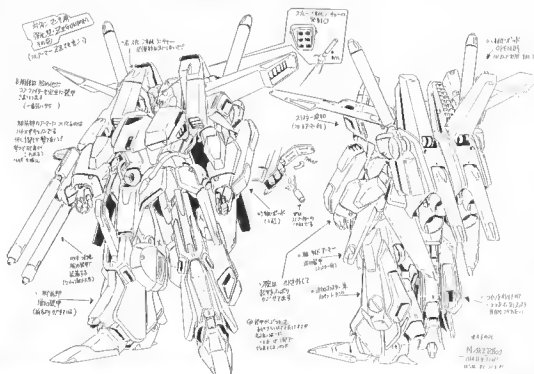
▲ 胸部には一撃必殺のハイ・メガ粒子カノンが装備する予定だが、先行試作機は、完全なるダミーが搭載されている。

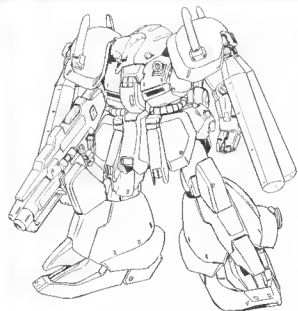


▼ 「V.A.M.」ノンバグダムはZガンダムに似て、ノ・Zガンダム。制作中では、わずかにカットしただけで、Zガンダムとは、フィルムも、などとも混同された。★

SPECIFICATIONS

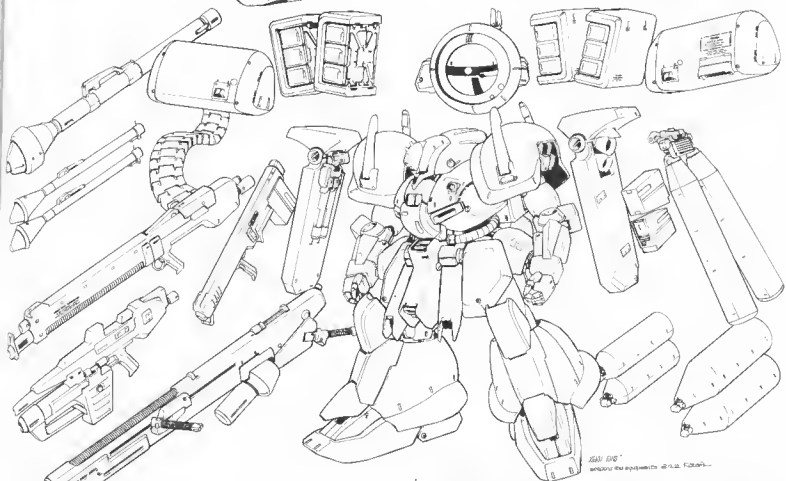
全高：22.11m 頭頂高：19.86m
 本体重量：45.4t 全備重量：94.6t
 パワージェネレーター出力：8,070KW
 移動用ロケット推力：22,100kg×4
 15,200kg×2
 変換制御バーニア：22基
 センサー有効半径：16,200m
 固定武装：ハイパー・メガ・カノン
 (出力79.8MW)
 胸部ビーム・カノン
 (出力12MW×2)
 60mmバルカン×2





◀ 第一種は暴徒型。同様の多目的タイプにダウ・システムには、何れも装着しないが、かなりの軽装と言える。胸口には、ランディング・デバイス・システムを装着している。

▶ 第二種は暴徒型。左肩のディスプレイ・ユニットと、透射用スマートガンはこのシステムで、右肩にはシールドを装着しない。



SPECIFICATION

〔第一種兵裝〕

全高・19.20m 頭頂高19.20m
本体重量・37.63t 全備重量 72.55t

〔第二種服装〕

全高：20.87m

【第二種仕装】

全高: 20.05m

パワージェネレーター出力: 2.100KW

移動用ロケット推力: $14.50 \text{MkG} \times 4$

移動用ロケット推力：14,500kg×4
15,000kg×2

15.00kg×2

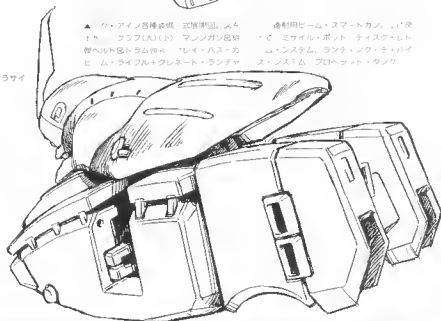
姿勢制御バリエーション：10種

センサー有効半径 15.000

装甲材質：ガンダリウム・コンボジット

固定武装：ビーム・サーベル×4(出力0.9MW)

▶後頭部形状。後頭部は マラサイの様に内側は狭くない。



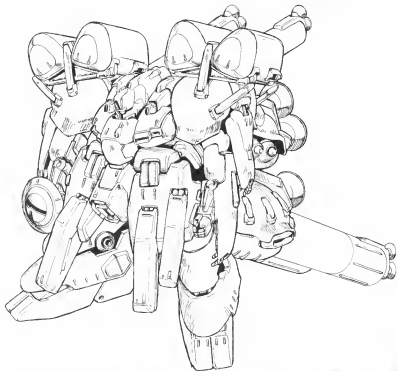
▲ ク・アイン各種装束 式旗陣図。ムム
トハ ケンフ(大)ト マノガシロ
健ヘルト区トラム御々。レイ、ハスーカ
ヒ ム。ライフル+グレネード、ランチャ

透射用ビーム・スマートカー、1.6 倍
ミサイル・ボルト・ディスク・レト
ム・システム、ランタ・ノック・ティハイ
・ノスラム・ブローヘット・タノク

RMS-142

XEKU-ZWEI

▼サウナ・スパ・プール施設は、両側にある多目的の
プールに併設される場合は、セーフ・アインの物と共通。
※、その大半がわかるのである。立寄る、はする
ユー・エー、近所、見えており、その特徴は
とても、他の施設と異なるものである。



このように、この論文は、1970年代の日本経済の発展と、その背景にある技術革新と、そして、その結果として生じた社会問題と、を、それぞれ、1つの章で、詳しく、説明している。そして、最後に、この3つの章を、まとめて、結論として、述べている。このように、この論文は、非常に、体系的で、論理的な、構成になっている。そして、その中で、著者は、日本経済の発展と、その背景にある技術革新と、そして、その結果として生じた社会問題と、の間の、因果関係を、明確に、示している。そして、最後に、この3つの章を、まとめて、結論として、述べている。このように、この論文は、非常に、体系的で、論理的な、構成になっている。そして、その中で、著者は、日本経済の発展と、その背景にある技術革新と、そして、その結果として生じた社会問題と、の間の、因果関係を、明確に、示している。

[illegible]

ホブベーンは戦場のマスターとして知られてはいるが、アインズバウムにある「メジック・バー」のマスターとして、アインズバウムに上りて来た。アインズバウムは、ホブベーンが「セーブ・ザ・ワールドカンパニー」の「トップ・メン」の一人、つまり「トップ・メン」の中でも最も優秀な「トップ・メン」である。

▶ 両後部ハース機。ほとんど同型のバックパックとターレスカートがスゴイ。肩(肘)機とターレスカートから生えた追加ブースターが、まじりっそう怪獣的迫力を醸成する。後方から見えるノズルが、計16個!!

▶ ノワイワイ製作用に編まれた、ポリウム機材用前面機及びフロントスカート・デザイン。前後輪のポリウムを主眼にのいたデザインワークである事がわかる。バックパック色ターレスカートを併用した本体が、必ずしも人型でない前にも注意。

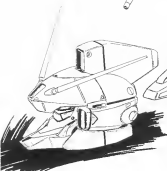
▲ 同強部機。今までのMSには見られない、新鮮なイメージ。種かに人型のイメージからは大きく外れる。後部部には、各種センサーが張るのをさける。

SPECIFICATION

全高：27.44m 頭頂高：25.20m
全後幅：40.32m
本体重量 88.2t 全機重量：151.7t
パワージェネレーター出力：7,330KW
移動用ロケット推力：31,900kg×8
7,900kg×10
変形制後バーニア：14基

センサー有効半径：20,300m
装甲材質 ガンダリウム・コンボジット
固定武装：60mmバルカン×2
ビームサーベル×2
(出力1.0MW)
武装ポッド×3

GUNDAM Mk.V

[illegible]

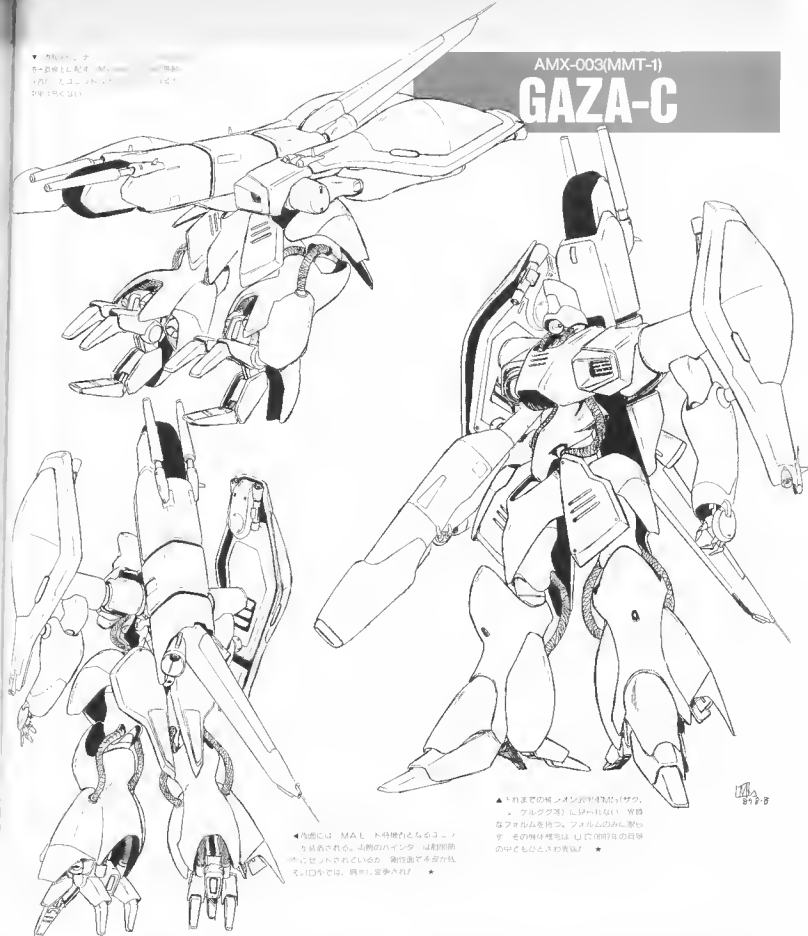
■ 同様に3版が製作され、その為
1版がグリブス戦争終了後、アウズ
への忠告を聞いたムラサメ研究所のロ
ーレン・アカゼ博士の手引きにより
アウズに送られ、AMX 014トパー
ム、ついでその母体となっている。

▼ 機体カラー、デ
ザインと組み立て、MA
のバリエーション、
2年（第13回）

13回

AMX-003(MMT-1)

GAZA-C



◀ 内面には MA と呼ばれるコウ
リとされる。山崎のハイパー
にセットされている。機体面
で、口では、両方、変更され
る。 *

▲ これまでの機体（MA）は、
「ケルグ」に似ていない。MA
なフォルムを持つ。フォルム
その機体構造は、MA
の中でのことである。 *

13回

ガザCは、アクシズ内で設計・開発された、初の標準型MSである。旧ジオン公国軍のMSとは、まるで異なる運用概念から生まれた可変型MSで、そのコンセプトはあくまでも支援用兵器である。MA形態を有しながらも、その航続距離の短さはMSというよりは、可変自走機に近いとさえ言えよう。とにかくMSの生産数を待たないアクシズとしては、この中途半端なMSを大量生産ラインに乗せる事によって、ひとまずの軍力増強を示すのに

役立っていた。

大型のメガ粒子砲と、ナックル・バスターと呼ばれる独特な形状のビーム・ライフルを持ち、火力面においては旧ジオン公国のMS以上の物を誇るが、運動性は極端に悪く、接近戦になった場合は密着戦法を取らざるを得なかった。それ故、他のMS以上に3機1個中隊の編隊行動を厳守し、戦艦クラスの周囲に散開して威圧行動を取るケースが多かった。

遠距離と直接的なコンタクトを取る

までに300機（推定）近くが駆逐され、グリプス戦争には数多くのガザCが戦

場に出場している。尚、生産はクリス戦争中期に打ち切られている。

SPECIFICATION

(MS形態)
全高：22.50m 頭高：18.52m
本体重量：40.8t 全重量：72.5t
(MA形態)
全長：21.22m 全幅：10.43m
全高：10.87m
パワージェネレーター出力：1,720KW
移動用ロケット推力：39,600kg×2

姿勢制御バーニア：4基
センサー有効半径：10,600m
装甲材質：不明
固定武装：メガ粒子砲×2（出力2.3MW）
ナックル・バスター
（出力0.7MW）
ビーム・サーベル×2
（出力0.4MW）

AMA-100 ZOD'-IACOK

●ゾディアック型機。機体の前半部はシールド構造。スラスター、機・機頭の搭載する。機体は、機体下半部はシールド構造。機体下半部はシールド構造。機体下半部はシールド構造。

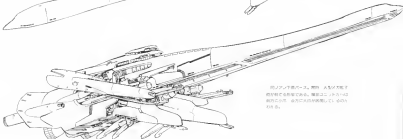


図1ゾディアック型機。機体 前半部はシールド構造。機体下半部はシールド構造。機体下半部はシールド構造。機体下半部はシールド構造。

ゾディアックは全長250mを超え、ネオ・ジオン軍のMAである。中心機が上下に分割可能で、分割したMAはジオン軍のMAと見られる。分割したMAはジオン軍のMAと見られる。分割したMAはジオン軍のMAと見られる。

ジオン公国軍は一年戦争中、MAの攻撃力をより強化するためMAとという概念の宇宙兵器を見出さずにはいかなかった。MAの攻撃力をより強化するためMAとという概念の宇宙兵器を見出さずにはいかなかった。MAの攻撃力をより強化するためMAとという概念の宇宙兵器を見出さずにはいかなかった。

(敵機)のウェーブ・ライダーで攻撃したが、ゾディアックの機体は非常に堅固で、これを打ち破るためには、多くの技術的問題を解決しなくてはならなかった。

様々な検討の結果、MAの基本は、ターボの構造を2つの可変を同時に動かすことによって決定。中央から前方へ向かう部分には巨大な可変があるが、この部分は、機体前方で機体と機体とを結びつけて、その間に力を発生する性質を持つ。

通常のMAは、MAの宇宙航行、機体は大きく変化するには大きな力を必要とする。MAの宇宙航行、機体は大きく変化するには大きな力を必要とする。MAの宇宙航行、機体は大きく変化するには大きな力を必要とする。

通常のMAは、MAの宇宙航行、機体は大きく変化するには大きな力を必要とする。MAの宇宙航行、機体は大きく変化するには大きな力を必要とする。MAの宇宙航行、機体は大きく変化するには大きな力を必要とする。

降下するオオ・ジオン軍に制空権を確保。機体は非常に堅固で、これを打ち破るためには、多くの技術的問題を解決しなくてはならなかった。

ゾディアックの機体は非常に堅固で、これを打ち破るためには、多くの技術的問題を解決しなくてはならなかった。ゾディアックの機体は非常に堅固で、これを打ち破るためには、多くの技術的問題を解決しなくてはならなかった。

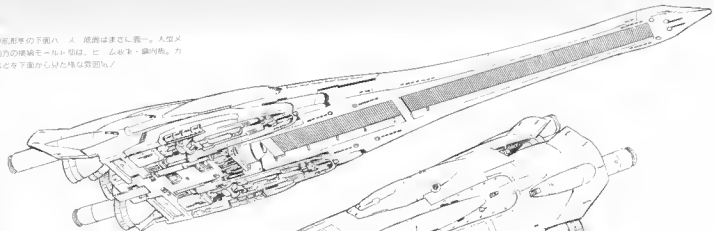
このMAは、MAの宇宙航行、機体は大きく変化するには大きな力を必要とする。MAの宇宙航行、機体は大きく変化するには大きな力を必要とする。MAの宇宙航行、機体は大きく変化するには大きな力を必要とする。

通常のMAは、MAの宇宙航行、機体は大きく変化するには大きな力を必要とする。MAの宇宙航行、機体は大きく変化するには大きな力を必要とする。MAの宇宙航行、機体は大きく変化するには大きな力を必要とする。

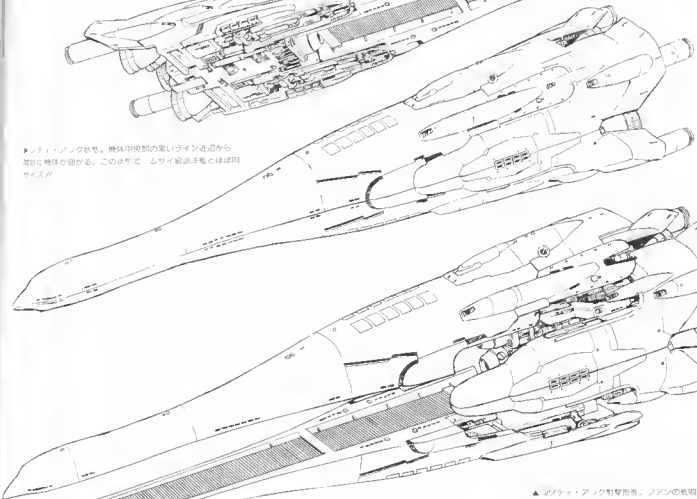
は、より強力なものであった。高高度MAは、より強力なものであった。高高度MAは、より強力なものであった。高高度MAは、より強力なものであった。

通常のMAは、MAの宇宙航行、機体は大きく変化するには大きな力を必要とする。MAの宇宙航行、機体は大きく変化するには大きな力を必要とする。MAの宇宙航行、機体は大きく変化するには大きな力を必要とする。

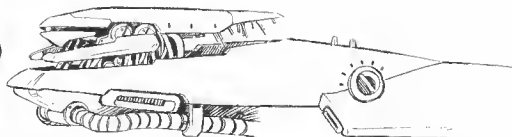
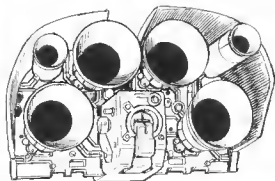
▶ 巡航形態の下側ハ・メ。底面はまさに真一。大型メガ粒子砲の機械モールド切は、ヒ・ムも全・露内装。カ「トガ」なと下側から見た様な雰囲気。



▶ ソティ・アック状態。機体中央部の深いライン通から露出に機体が露がる。この状態で、ムサイ砲台とほぼ同サイズ。



▼ 機体中央部ティール。4枚の巨大なノズル。開かれる正方形のブリックは、メガ粒子砲の砲尾。上方の小さなノズルを有する機体のユニットには、プロペラント・タンクを収容可能。



▲ ソティ・アック射撃形態。ノズルの電磁形分布と同時のバクシオンによって、機体内部の大型メガ粒子砲を射撃可能な形態とする。メガ粒子砲は它門一軸に射つ。当然ながらソニアのメガ粒子砲の倍の威力を持つ。

▲ ソニア (ソティ・アック) 砲台。大砲はプロノク上置か、ホムラの後部。上方へスライドした後、下アコに相当する部分から下方へ展開する。尚、大砲ユニットは単体で自力航行・大気圏再突入も可能。



SPECIFICATION

「ソティ・アック」

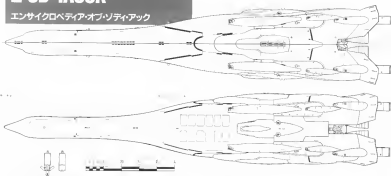
全長：218.30m 全高：44.20m 全幅：41.65m
 本体重量：9,640 t 全備重量：22,560 t
 パワージェネレーター出力：197,400kW
 移動用ロケット推力：6,200 t × 3
 姿勢制御バーニア：84基
 センサー有効半径：28,000m
 装甲材質：ザンダリウム・コンボジット
 固定武装：大型メガ粒子砲 × 2 (出力520MW)
 ビーム・カノン × 12 (出力12MW)
 有線式ビーム・クロウ × 4 (出力50MW)
 ビーム・サーベル × 12 (出力0.9MW)
 60mmバールカン × 3

「ソニア」

巡航形態全長：218.30m 戦艦形態全長：193.85m
 巡航形態全高：22.10m 戦艦形態全高：33.60m
 巡航形態全幅：23.63m 戦艦形態全幅：23.64m
 本体重量：4,820 t 全備重量：11,293 t
 パワージェネレーター出力：98,700kW
 移動用ロケット推力：6,200 t × 4
 姿勢制御バーニア：42基
 センサー有効半径：16,000m
 (以下、固定武装はソティ・アックの1/2)

ENCYCLOPEDIA OF Z'OD-IACOK

エンサイクロペディア・オブ・ソディ・アック



前ページの解説で説明した様に、ソディ・アックの船首の先端に似た形状をもっているのは事実ではない。大抵面をかためて削り出す為のボディは、平面2Dに1の線画で描いてある通り、中央の穴がカットし漏る。この穴がなだらかり滑らか、マンパズを研ぎとめ極細滑造で後部する能力を主とする。大抵のMAは大抵に設定されているが、

物に与うと付着が得意になると威力は自然必要となり、プロペラントも大量に消耗する。しかしソディ・アックは、大抵中を推進出来る受動特性にて、普通MAにはなるとも異なり出来ない推進速度をやってのける。

ところで設定するソディ・アックに併置される予定であったポイントである。全長10mの平均ある巨大なポイント

中央部には2層のミッド・ポイント・コンテナから水を船の目し目MAの様に射出され、エネルギーはポイントより1周りと大きい上層のサイコ・コンテナに蓄えられ、巨大になった船首はもろくも破壊され、船を壊しているせい、MAの特性もかなり大きかったが、それは船首の設計を保持しないアックを10mのMAのMAであり、それ故、ビームの出力

力はこれよりずっと少ない。しかし、船首のソディ・アックはこのサイコ・コンテナに蓄えられた力に、MAのファンネルによるビームの射出という事になる。この同様にファンネルは船首の穴の穴を全長を切り通して、エネルギーは穴の穴を小さくし、マント・ド・ワヤサビーのファンネルへと変換していく。

fig 1 大抵利用推進装置の位置関係によるコースのちがひ

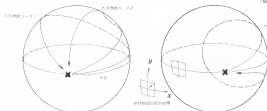
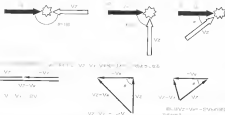


fig 2 同じスピードを持つ2つの物体の相対速度の違い



さて、このソディ・アックは、くの字型に折れ曲がる船首、折れてはなくなった方から右の方向に威力を放ち、それは先にも述べた通り、この大抵利用推進装置で推進するということ、つまり、船首に力を与えていく。

fig 1 の図のコースが、ストーリー中にも出てきたMAの推進装置、元には大抵利用の推進装置に対して船首に設置されている。もし、こんな事をスラスターの設置しただけで済ませようとするなら、地上からロケット射撃上げするのと同じ程度のプロペラントを消費してしまう。それは何故か？ 数字で言う、ベクトルで考えてみよう。元の速度を V 、角度を θ に分けて $V_x = V \cos \theta$ 、 $V_y = V \sin \theta$ と分解する。つまり V_x 方向の速度は $V \cos \theta$ で V にしたとき、 V_y 方向の速度は $V \sin \theta$ である。つまり $V_x = V \cos \theta$ 、 $V_y = V \sin \theta$ である。

ソディ・アックはそれだけのプロペラントは消費せずに同じ事が出来る。大抵利用の推進装置は、大抵の位置関係を利用して船首のMAを動かして、船首のMAはこれほど大きな力を出す。

fig3: ソディ・アックの大気利用軌道変換の行程

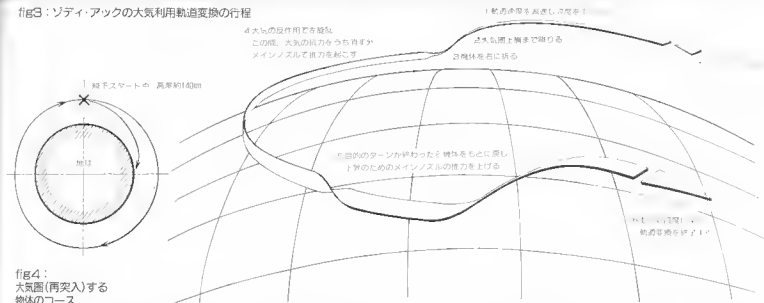


fig4: 大気圏(再突入)する物体のコース

次は、大気利用軌道の様子を順を追って見てみよう。fig3はその時の経路を分かりやすいように少々誇張して描いたものだ。

まず、大気利用と言うからには、それ迄の高度高度から、大気圏に降りなくては始まらない。大気密度は徐々に高くなるが、一応高度70~80kmくらい迄降りないと、旋回は出来ない。

実は、この高度まで降りて来るにはスラスターによる減速が必要。軌道上

にいるというのは、重力と地球を周回する時の遠心力が釣り合っている訳だから。(P301参照) これで高度を落とすとして、大気圏外縁に落ちる。図は、機体を右側に凸になる様子を描いている。

少しでもこの手の話題に詳しい人は気付いたかも知れない。この折れ曲がる部分というのは先端を除くと一番大気の空力加熱の起きる部分だから、ソディ・アックを開発するには一番ネックになった事だろう。ちょうど10年前、スペース・

シャトル初打ち上げの時、耐熱タイルがはがれて困ったのと同じ様なものだ。

ソディ・アックの機体の性質ではこうしたマッハ20などという極音速より遅いとはさっぱり推力が発生しなくなる。減速して着陸しようとしても、ストンと落ちてしまうので、スペース・シャトルの様な滑着機には向いていない。だからトッシュ・クレイが数後に立てた作戦の様に、質量爆弾としてピンポイント爆撃に使うのは、もしかしたら機

体の性質上向いているのかもしれない。

fig4は降空するタイプの突入体(2-pliusなど)が大気圏突入を開始してから、着地するまで飛行する距離を表わした。突入してから機体地球を140度位置する計算になるが、ソディ・アックであれば180度で着落してしまおう。たからコースの修整の幅も狭く、タイミングは限られるので、戦艦中に降空コースに合わせるのは、トッシュにとってとても大変だっただろう。

終わりに、ソディ・アックと、α任務部隊の最初の戦いの相対速度を描いてみよう。

P面でソアン1が北極回り、ソアンIIが南極まわりで大気機動をした後、

Sガンダムをはさみ討ちに攻撃している(fig6)。大気機動は、fig1で示した90°の旋回である。しかしこの大気機動、タダで大気のお世話になっている訳ではないのだ。理科の教科書の様に

作用Fに反作用-Fとはいかない。大気は粘性も圧縮性もあるので、これが抵抗になり、揚抗性という値がついてまわる。大雑把に計算したところ、ソディ・アックの揚抗力は何百トン

といった感じだが、これを放っておくとどんどん減速して、しまいに燃え落ちてしまうので、2~300くらいは揚抗をしながら旋回をする。いくら未来のMAでもこの軌道変更は大変なコストである。特に表面温度は恐ろしく上昇するので、機体の表皮は耐熱性、耐熱性の高い材料を未来の技術力で作り出す他ないだろう。

さて、この様にして斜め赤道上空を飛んでいたSガンダムの左右に回り込んだ2機のソアンは、Sガンダムの軌道面に垂直な経路を取って交差点でランデブーするのだが、ここでfig2で表わした様な相対速度になる。パイロットが自分本体を見ると(つまり自分の機体を原点とした座標)軌道面は垂直に交差しているのに相手は45°の方角から迫ってくる様に見えるのだ。Sガンダムはどちらかの敵を正面に構えると、もう一方のソアンに側面を見せる事になる。ソディ・アックが取る軌道としては、ベージック目70度強なものに違いない。高度はかなり下がっているのだから、7.8km/sを超えているだろうから相対速度は、11km/s!! トップガンでF-4が激れ直るシーンがあるが、あれの相対速度の10倍以上(!!)になってしまうのだ。数字では分かりませんが感覚としてはなかなか想像がつかない。とにかく地上では一生かかって待機出来ない事は確かだ。こうして考えてみると、こういう状況を生み出すのはほんとに難しい。ケタ外れのあのニュータイプの洞察力が必要なのではないだろうか?

fig5: ソディ・アックとベガスIIの交戦の様子

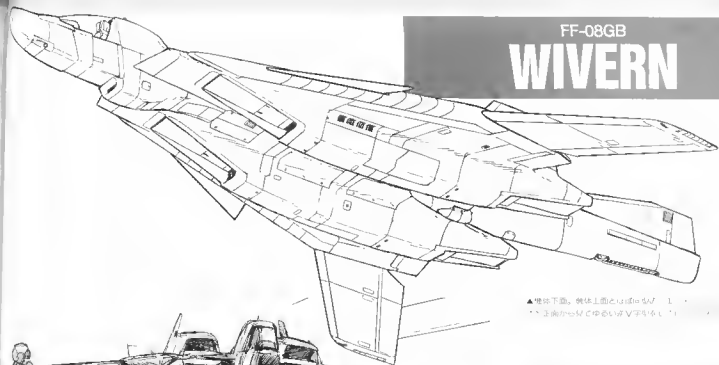


fig6: ソディ・アックとSガンダムの交戦の様子



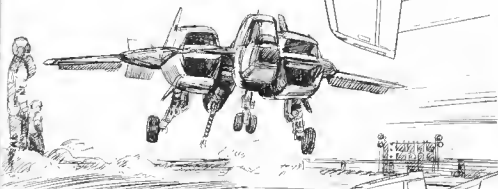
FF-08GB

WIVERN

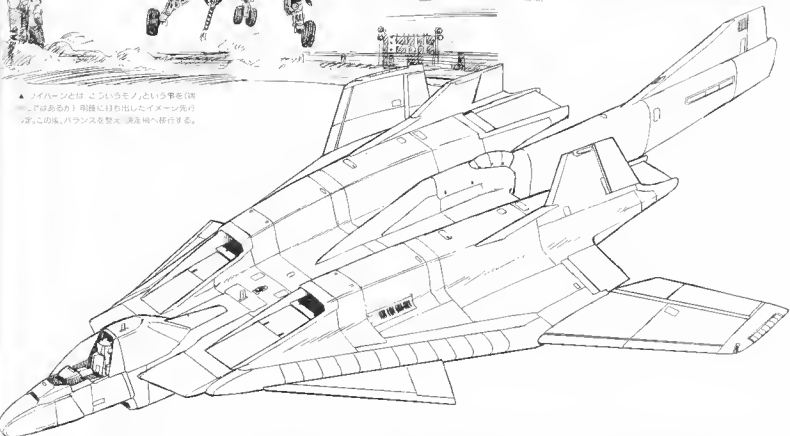


▲機体下面。機体上面とは逆の形状。1. 2. 3. 4. 5. 6. 7. 8. 9. 10. 11. 12. 13. 14. 15. 16. 17. 18. 19. 20. 21. 22. 23. 24. 25. 26. 27. 28. 29. 30. 31. 32. 33. 34. 35. 36. 37. 38. 39. 40. 41. 42. 43. 44. 45. 46. 47. 48. 49. 50. 51. 52. 53. 54. 55. 56. 57. 58. 59. 60. 61. 62. 63. 64. 65. 66. 67. 68. 69. 70. 71. 72. 73. 74. 75. 76. 77. 78. 79. 80. 81. 82. 83. 84. 85. 86. 87. 88. 89. 90. 91. 92. 93. 94. 95. 96. 97. 98. 99. 100. 101. 102. 103. 104. 105. 106. 107. 108. 109. 110. 111. 112. 113. 114. 115. 116. 117. 118. 119. 120. 121. 122. 123. 124. 125. 126. 127. 128. 129. 130. 131. 132. 133. 134. 135. 136. 137. 138. 139. 140. 141. 142. 143. 144. 145. 146. 147. 148. 149. 150. 151. 152. 153. 154. 155. 156. 157. 158. 159. 160. 161. 162. 163. 164. 165. 166. 167. 168. 169. 170. 171. 172. 173. 174. 175. 176. 177. 178. 179. 180. 181. 182. 183. 184. 185. 186. 187. 188. 189. 190. 191. 192. 193. 194. 195. 196. 197. 198. 199. 200. 201. 202. 203. 204. 205. 206. 207. 208. 209. 210. 211. 212. 213. 214. 215. 216. 217. 218. 219. 220. 221. 222. 223. 224. 225. 226. 227. 228. 229. 230. 231. 232. 233. 234. 235. 236. 237. 238. 239. 240. 241. 242. 243. 244. 245. 246. 247. 248. 249. 250. 251. 252. 253. 254. 255. 256. 257. 258. 259. 260. 261. 262. 263. 264. 265. 266. 267. 268. 269. 270. 271. 272. 273. 274. 275. 276. 277. 278. 279. 280. 281. 282. 283. 284. 285. 286. 287. 288. 289. 290. 291. 292. 293. 294. 295. 296. 297. 298. 299. 300. 301. 302. 303. 304. 305. 306. 307. 308. 309. 310. 311. 312. 313. 314. 315. 316. 317. 318. 319. 320. 321. 322. 323. 324. 325. 326. 327. 328. 329. 330. 331. 332. 333. 334. 335. 336. 337. 338. 339. 340. 341. 342. 343. 344. 345. 346. 347. 348. 349. 350. 351. 352. 353. 354. 355. 356. 357. 358. 359. 360. 361. 362. 363. 364. 365. 366. 367. 368. 369. 370. 371. 372. 373. 374. 375. 376. 377. 378. 379. 380. 381. 382. 383. 384. 385. 386. 387. 388. 389. 390. 391. 392. 393. 394. 395. 396. 397. 398. 399. 400. 401. 402. 403. 404. 405. 406. 407. 408. 409. 410. 411. 412. 413. 414. 415. 416. 417. 418. 419. 420. 421. 422. 423. 424. 425. 426. 427. 428. 429. 430. 431. 432. 433. 434. 435. 436. 437. 438. 439. 440. 441. 442. 443. 444. 445. 446. 447. 448. 449. 450. 451. 452. 453. 454. 455. 456. 457. 458. 459. 460. 461. 462. 463. 464. 465. 466. 467. 468. 469. 470. 471. 472. 473. 474. 475. 476. 477. 478. 479. 480. 481. 482. 483. 484. 485. 486. 487. 488. 489. 490. 491. 492. 493. 494. 495. 496. 497. 498. 499. 500. 501. 502. 503. 504. 505. 506. 507. 508. 509. 510. 511. 512. 513. 514. 515. 516. 517. 518. 519. 520. 521. 522. 523. 524. 525. 526. 527. 528. 529. 530. 531. 532. 533. 534. 535. 536. 537. 538. 539. 540. 541. 542. 543. 544. 545. 546. 547. 548. 549. 550. 551. 552. 553. 554. 555. 556. 557. 558. 559. 560. 561. 562. 563. 564. 565. 566. 567. 568. 569. 570. 571. 572. 573. 574. 575. 576. 577. 578. 579. 580. 581. 582. 583. 584. 585. 586. 587. 588. 589. 590. 591. 592. 593. 594. 595. 596. 597. 598. 599. 600. 601. 602. 603. 604. 605. 606. 607. 608. 609. 610. 611. 612. 613. 614. 615. 616. 617. 618. 619. 620. 621. 622. 623. 624. 625. 626. 627. 628. 629. 630. 631. 632. 633. 634. 635. 636. 637. 638. 639. 640. 641. 642. 643. 644. 645. 646. 647. 648. 649. 650. 651. 652. 653. 654. 655. 656. 657. 658. 659. 660. 661. 662. 663. 664. 665. 666. 667. 668. 669. 670. 671. 672. 673. 674. 675. 676. 677. 678. 679. 680. 681. 682. 683. 684. 685. 686. 687. 688. 689. 690. 691. 692. 693. 694. 695. 696. 697. 698. 699. 700. 701. 702. 703. 704. 705. 706. 707. 708. 709. 710. 711. 712. 713. 714. 715. 716. 717. 718. 719. 720. 721. 722. 723. 724. 725. 726. 727. 728. 729. 730. 731. 732. 733. 734. 735. 736. 737. 738. 739. 740. 741. 742. 743. 744. 745. 746. 747. 748. 749. 750. 751. 752. 753. 754. 755. 756. 757. 758. 759. 760. 761. 762. 763. 764. 765. 766. 767. 768. 769. 770. 771. 772. 773. 774. 775. 776. 777. 778. 779. 780. 781. 782. 783. 784. 785. 786. 787. 788. 789. 790. 791. 792. 793. 794. 795. 796. 797. 798. 799. 800. 801. 802. 803. 804. 805. 806. 807. 808. 809. 810. 811. 812. 813. 814. 815. 816. 817. 818. 819. 820. 821. 822. 823. 824. 825. 826. 827. 828. 829. 830. 831. 832. 833. 834. 835. 836. 837. 838. 839. 840. 841. 842. 843. 844. 845. 846. 847. 848. 849. 850. 851. 852. 853. 854. 855. 856. 857. 858. 859. 860. 861. 862. 863. 864. 865. 866. 867. 868. 869. 870. 871. 872. 873. 874. 875. 876. 877. 878. 879. 880. 881. 882. 883. 884. 885. 886. 887. 888. 889. 890. 891. 892. 893. 894. 895. 896. 897. 898. 899. 900. 901. 902. 903. 904. 905. 906. 907. 908. 909. 910. 911. 912. 913. 914. 915. 916. 917. 918. 919. 920. 921. 922. 923. 924. 925. 926. 927. 928. 929. 930. 931. 932. 933. 934. 935. 936. 937. 938. 939. 940. 941. 942. 943. 944. 945. 946. 947. 948. 949. 950. 951. 952. 953. 954. 955. 956. 957. 958. 959. 960. 961. 962. 963. 964. 965. 966. 967. 968. 969. 970. 971. 972. 973. 974. 975. 976. 977. 978. 979. 980. 981. 982. 983. 984. 985. 986. 987. 988. 989. 990. 991. 992. 993. 994. 995. 996. 997. 998. 999. 1000.

▼ ミミズク、ファイター、コア、ハニ、イ、の機体から見た様々なシルエット。ファイターは、機体から見たシルエット。コアは、機体から見たシルエット。ハニは、機体から見たシルエット。イは、機体から見たシルエット。



▲ ナイバーとは、このようにモノという事（例：ナイバーは、このようにモノという事）。



連邦軍の全領域戦闘機。主に、高々度一低軌道を主体とした制空に主眼を置いたフライアーツの後継機である。

胴体と主翼は、なめらかなラインで融合して、外縁部に可動翼と収納式ペーンがある。極超音速飛行時、後角を最大にするでデルタ型の三角形になる。

機体は全体にウェイブ・ライダー的な空力特性があり、極超音速でも良好な機体比を示す。

エンジンはターボ・ファン・ロケットのハイブリッド・タイプ。ポッド式でスタビレータははさんで左右に搭載されている。インテークからタクト

まではほぼ一直線で、扁平なボディの上下に彫られた形となっている。インテークは二次元式、開口部が大きいものの傾いているので、正面から見た面積は小さい。片方のエンジンに対してボディは、可変式・二次元コーンの役目をする。インテークの内側は可変式ランプになっていて、衝撃波の発生や空気流を調節し、エンジンをロケット推進に切り換えるときより出てきて、インテークを塞ぐ。

又、デル・スタビレータを初めて採用した宇宙機でもあり、宇宙空間での機・機の前部をANBAで精密にコントロールするので、長距離の射

撃の精度が、それ迄の宇宙機に比べて格段に向上した。スタビレータ内部は大半が燃料タンクになっていて後部には上下に垂直フィンとラダー、下面にアレスティング・フックがある。エンジンをロケット・モードにすると、燃料を大量に消費するので、これだけ燃料スペースがあっても、更に外部タンクが取り付けられる場合もある。

機体はコア、ファイター、バリエーションからの流用で既存のシステムのアビオニクスを一部改良したもの。コア、ファイターは極超音速飛行を目的としたデザインなので、ワイバーンの高歩飛行にはあまり適した形状ではない

が、TMSの飛行形態、中でもZplusのWFRの練習機としては、コックピットも機体も非常に適している。

SPECIFICATION

全長：15.2m 全幅：9.5m
 本体重量：15.3t 全機重量20.0t
 推力：10,500kg×2
 固定武装：60mm/バルカン×1

"GUNDAM SENTINEL"
PLASTIC-MODEL SERIES

インジェクション・キット 開発ダイアリー

あさのまひこ

(東京電産/バンダイ模型工場設計課)

■1989年3月23日

バンダイ模型で、静岡工業 模型製作所設計部 山崎・高橋両氏と、ホビーマガ 小山氏の計3名と共に、東京の施設、発売時期、広告案等 雑誌掲載、パッケージとインストールアクションはまた金型におけるバリエーション(1)まで、4時間後の会議で一気に決めた。バンダイ側としては、本来は2PMに開催をされているが、「1PM頃までガンダムを設計した高橋氏(1)AMでも変形します」とキ・ハカリ。

そして何よりと驚ろかされたのは、高橋・山崎両氏は、MSの設定面を見るだけで「コレは80年代だね3年、パーツ物40年ほどやってしまう(竹)事だった。この日、5ガンダム及びZetausに關する企画チェックをさせていただけられ頼いし、字解をいただいた。例えば センチネル ワークス存続の5ガンダムのキャスト、パーツを解説する事にし、設計に生かされる事となった。

■4月15日(金)

動物ホビー版の小山氏より「さし」言った事に、「スベリホル」って名称も決らないですよ 貴族御座。だから「5ガンダム」を正式名称でいきます。あと「Ex-S(イクスエス)」もダメで「イクス」とも、その子連合は全てダメという「バグ」。「イクサ」に「Zetaus」のプラタム版のホビークラスのプラタムに引のついで「ゾウバグ」どうしましょうか?「そうですね、とプラタムガンダム、とか、中にはさんじゅうっていうのはどうでしょうか?」

結局、Zetausはホビークラスで「ゼータプラス」と記す事によって一文字記して販売(Ex-Sに準じてはどうしようもなく「イクスエスエス」(暫定)と表記する事となった。

■4月20日(火)

6月の全日本ホビークラスの正式発表に向けて カタログ案形に突入。この年に掲載されたバンドラ5ガンダム(P 134・135)、星野2Plus(P 150・151)、A戦術Ex-S(P 135・136)、星野TS-Bat(P 137)の4体の模型がカタログ案形に使われている。

■4月28日(水)

静岡工業・山崎氏より、5ガンダム



▲▲1/100「ガンダム」の「Ex-S」の構造図。この図は、山崎氏の設計による。この図は、山崎氏の設計による。この図は、山崎氏の設計による。



の設計図(第一版)を2PMとしていた。また、ほんとにラフです。変更もありました」との事。

▲▲1/100「ガンダム」の「Ex-S」の構造図。この図は、山崎氏の設計による。この図は、山崎氏の設計による。この図は、山崎氏の設計による。



「87年3月に「再開」された「ガンダム・センチネル」インジェクション・キット・シリーズ。再開決定から急ピッチで設計・開発が進み、同年8月には店頭に出た「ゼータプラスC1」が並んだ。

当然ながらこの「ガンダム・センチネル」は、雑誌媒体を利用した、バンダイとモデルグラフィックスの共同企画がそのスタートであり、このインジェクション・キット化再開に伴い独りセンチネル・スタッフも協力ながら協力もさせてもらっている。あくまでもこちら側は技術的な面では素人なので、もっぱら(MSの)デザイン面や、商品デザインについてであったが、そういった「商品化」にたずさわる大きな流れに介入出来た事は非常にスリリングであり、エキサイティングだった。

ここでは、そのインジェクション・キット開発時にバンダイ側と我々との間で行なわれたキャッチボールを紹介し、そのプロセスを断片的にだが、考えてみたい。

なる程、そういった事ならもう一度考え直します。

■5月4日(土)

バンダイ・バンダイのデザイン・製造及び販売の設計・製造を決定。



▲▲1/100「ガンダム」の「Ex-S」の構造図。この図は、山崎氏の設計による。この図は、山崎氏の設計による。この図は、山崎氏の設計による。



■5月9日(月)

説明は、編集部に入るとウササ通りの可愛Zplusの図面が到着していた。/ 最近静岡工場にTELし、「本当にやってるんですね、コレは決定なんですか!」/ 「まだ細かいところは変わりますけど、ここまで設計に入ったらボツにする訳にはいきませんよ。」/ 加えて、「機体の上下厚って、もう少しなんとなかならないもんでしょうか、上半身スッパリ取り外すとか、機体側面から頭が見えちゃうとか、サスガに機体のしちゃうんじゃないかと…」/ 「うーん、そうですね、まだ確かにこの段階だと他にも問題が山程あるんです、考えてみます。」「山程って言うか…」/ 「実はこの段階で、パーツ数が450を越えているんです。」「ワ?」「わかり易く言うと、通常のこのスケールのキットって言うのは、多くても80~100パーツなんです。」「い / 「加えてスナップ・フィットにするか否か、とか、まだ色々あるんですよ。」

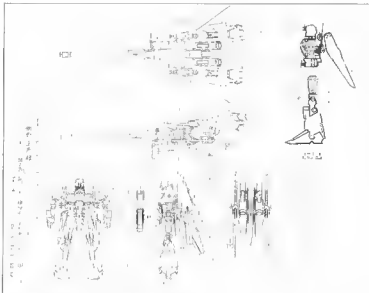
■5月19日(木)

今日本木ビーロー会場の静岡産業会館で、静岡工業デザイン課の岩本氏と、インストラクション&ボックス・アートの打ち合わせ。まずボックス・アートは、かとき氏が機体を担当する事が決定し、インストラクションでは我々が4ページ担当(ストーリー&機体解説)する事が決定した。

打ち合わせの後、センチネル:のブースに立ち寄り、設計課の高橋氏にお会する。「ランナー枠のあまった所に、流用パーツ用のパーニアをつけるとか…」/ 「全然ありません! ああZplusね、アレ、図面の上では確かに変形するんですよ。ただ、WRモードの時にへたりが染ちゅうんですね、だから、やっぱりこれは結構大変ですよ、まだまだかきそうで…」

■6月6日(月)

静岡工場に進行状況を確認のTEL。高橋氏「先日のZplusですね、頭と胴体は変形の際に取り外す事になりました、これで主翼より上がうすくなりましたから、断簡は気にならなくなると思いますよ。」「Sガンダムの方は?」「先日のFAXのデザイン変更は、そのまま行ってます、OKです、ギミックの方は、ヤギンシ…あはいりませぬ、ポリキャップが、一応、Sガンダムの設計図がUPしてらんでFAXしますよ。まだ一部変更になりますけど」



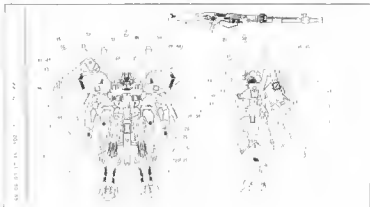
▲Zplusの図面。体のパーツを一つも外さない完全変形バージョンである。Wモード時、側面から頭部が見えてしまったり等々、また図面も解乏。



▲Zplus——登場で配布された、ハンダイのボスター完成品上り。

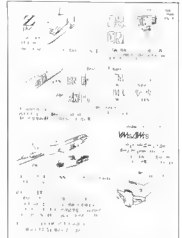


▲Sガンダムの図面。またこの時では、大脚部ヒーム・カンはわきから生えている。が「取付が容易」の決定はしつうと



■6月25日(土)

Zplusの決定図面をボツと見ていてふと気付く「デカール、どうなるのかなあ?」もし間に合うならばと、キット用デカール設定を急造起して、すぐにFAX。だけと、この日は静岡工場はお休み…



▲Zplusのデカール設定。右側のカム・フノモとして、W物なまでに増えたりもしている。

■6月27日(月)

設計・高橋氏より25日の返信FAX。デカール設定はOK、そのまま決定。加えて、自分のオリジナル機体を作れるように、4~9までの口数設定も起こしてほしいとの要望あり。

■7月6日(水)

設計の高橋氏にTEL。「えーと、Sガンダムが色アラ成(システム・インジェクション)になるって話は、しましたっけ?」「あ、そうなんですか?」「ランナー1枠分なんですよ、胸ダクトが黄色になったり、コクピット・ハッチが赤になったりします。」「あとZplusの進行は?」「はい、金型に入ります。Sガンダムも、まだ図面いじ

■6月18日(月)

Sガンダムのボックス・アート案4稿をデザイン課にFAXする。

■6月21日(火)

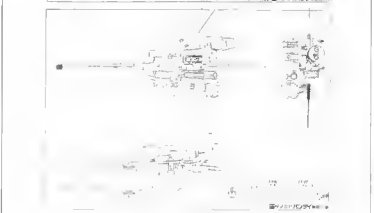
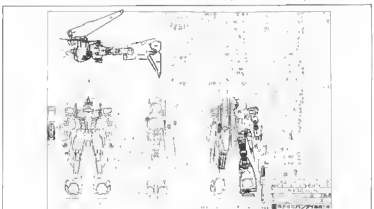
デザイン課岩本氏よりTEL、「実はZplusの方が先行しているんで、Sガンダムのクリーン・ナップより先にZplusをお願いします」との事。

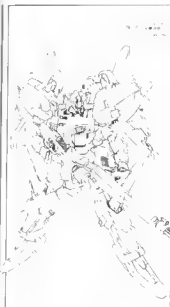
同日、際発達の山崎氏より、Zplus最終図面が届く。



▼かとき氏によるZplusボックス・アート案。スマートガンダム大版、準レザアツル。

▼Zplusの最終図面。WP図面の右下の様に、頭部・胴体の2パーツは取り外し式変形に。





■9月3日(土)

Sガンダムのインストラクション原案書き。

■9月9日(金)

遂に、Sガンダムのショット到着。
確かにSガンダムそのもの!!



▲色ブライン・ム・イン・イ（ノ） 既述
による、ミガンナム。胸部のミソ：ームなどは
キャスト、パーノそのままである。

■9月16日(金)

Bst型の線画をかとき氏がUP、さ
つぞくFAX。

■9月20日(火)

今度はEX-Sガンダムの描画がUP。
事前に送ったラフ稿では「箱のタイ
トル文字にスマートガンが沁かってしま
う」との理由で一部変更になったりと
やはり制約の中で描くの1種々大変。
Ex-Sに関しては背景案もこちらで起
こした。

▼ 「 λ 」と λ 式による $E \times B$ カンタムの中ノ
「 λ 」-マート根、前掲をも同時に、どうなっている。



■10月5日(水)

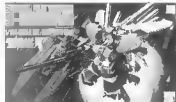
Bst型のショット到着。そのボリュームは圧倒的／

■10月10日(月)

続けざまにEX-Sのショット到着。

■10月12日(水)

デザイン課・江上氏よりFAX入る。
EX-Sのボックス・アートの件、ネロ
とゼクの背景案を提出したが、決定稿
はアイン準体となる。



▲白st型のボンソムアート、これも先のcと
と似しく石橋氏によるペイン。後方にはペカ
サス通り。

▼両好みのアイテム 笑)、Sリノダム8st型。カ
タム・タイプとしては實色のキントとなつて



▼そして、この「ズラ」が、スラベとなつて、モロコシの戦、ソス、アール、これは長谷川氏のヘイノト、よ



▲E・Sのバック
ペ・ア＝ト決定構
図「眼面」の二十
秒。のラストシー
ンでイメージしま
した「の刺さ文字
が来い」。

▶その決定構図の
E・Sの後方では
緊張されたセク・
デザインか……。

■10月18日(火)

Bst型のインストラクション原稿UP、静岡へ。

■10月19日(水)

浅草で、全日本ホビーショー。2日目オーラス30分に行った為、ガウガウ。久しぶりに高橋氏とお会いする。「どうも、4休おつかれさまでした」「はいいえ、こちらこそ」「ところでEX-S、ヒゲ下を2.6mm位延長してませんか? すぐバランス良くなるんですけど」「ええ、図面の上で1.3mmなんですけどね」

■10月21日(金)

Ex-Sのインストラクション原稿を送。これにて、全作業完了。

グだからだ。

これから先、大手メーカーのインジ
ュクション・キットは、どう変わって
いくのだろうか。ヘビー・ユーザーが満
足し、かつ商業的ヒットになり得る商
品——このセンチネルが、何ら
かの糸口になれば、90年代のキャラク
ター・モデル・シーンは、再び大手メ
ーカー×ショップのエキサイティング
な構図が再演出せよう。

ユーザーというのは、特にヘビーユーザーになって行けば行く程「ガンダム」のインジェクション・キットを見た時、「あ、ここをもっとこうすれば全然良くなるのに…」と、最初に思うようになる。もともと、生産者側と消費者側の相関な係とはそういったものだし、それの需要と供給というもののあるべき姿でもあり、極めてプリミティブな発想かもしれない。

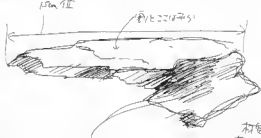
しかし、今回のケースにおいて、ほんの断片的とはいえず「商品」流通のシステムに介入出来、あらためてその大業々と難しさを実感した。何とも生産者側とは、苦勞の多いシステムである。

又、多少辛口な意見となるが、企画が、程々システムが「巨大化」していけばいい。その複雑さが際立っていかにも組織的な小トラブルも、何らかの手段で改善していかなくてはならない

問題であると思う。

ガレージキットというジャンルが今日ここ迄一般化したのは、そのジャンル自体の価値性と共に、簡易なシステムの回転ネットワークによる、「商業シミュレーション」がウケた為、という雰囲気がある。この商品→ユーザーへのダイレクトな構図は、大手メーカーのインジェクション・キットよりも、そのシチュエーション自体がよりリリ

あるものか?と云ふと、成立したときから、その上での発展しているもの、今までは、内側部分に留まっていた。一か所のみ、エイト、ユー・ディ・ナイト、プロダクションは、その外へ出て、そのシステムの一環として、マーケティングが現れる。マーケティング、モデルにおける役割、プロダクション・モデル、マーケティング、それがセリナルのマーケティングである。

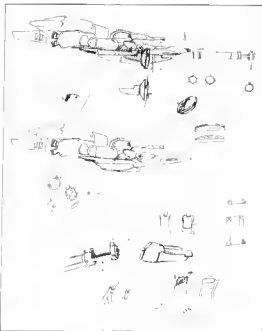


※ 羽は別にこの5mm厚さの板で作り、
クランプで4mmのモンに付け
ず、かばに 5mm厚さの板を貼る
(4mm厚さ)と想定している



お世をどうでもいって
おいて、でもその程度
(お世をどうでもいって)
で、(20mm厚さの板)で
作る。

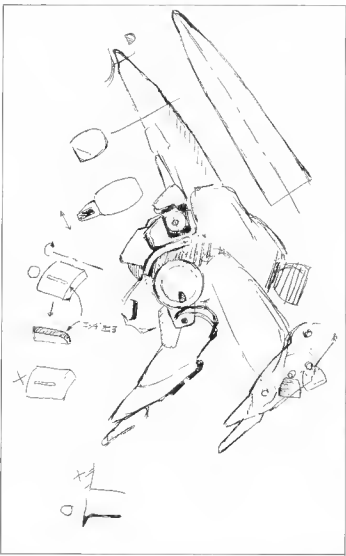
この板でいいから、
お世をどうでもいって、
おいて、でもその程度
(お世をどうでもいって)
で、(20mm厚さの板)で
作る。



▲当然、こんなモンにできさぬ機
は存在する。コトバでその機能の
全てを伝える事は不可能だから。
たとえば、こんなアバウトな指定で
も、最終製品には十分成立した訳だ。

▼Zelusのスマートガン銃機計
画は、完全にこの様なモーター用
図面のまにクリップ・ナップされ
た。見たての、この図面のZelus
は黒虎印：144モデルの角の
図面である。

▼向くガザ兵の側面図。こちらと異なう。美術面よりも、左のほうの図の完成度が高い。
に注目してほしい。この様に、デザイナーの強さの中には、後より「見」は完成し切っている。



体物となってしまう(もともと、その
前にもよるのだが)。

つまり、2D→3Dへのトランスレ
ーションには、実入る量の情報を付加
してやらねばならぬ訳だ。その情報
が「作り出し」かどうかが、
先に触れた通り、資材が軽微な
問題になって来る。だから、そのプ
ラクターはクリエイター(デザイナー)
が望めば、より「正確」の近似値に
近づく。表現された立体物は、デザ
イナーの3D化、と言うよりは、「デザ
イナーの3Dイラストレーション」を
割り上げるプロセスに、モーターが必
要視されると言いた方が、より近い
かもしれない。それを一本体制化して
送る、これがセンテネルで言うところ
の「デザイナー制」、いわゆる「セン
テネル・ワークス」の仕組みである。
それ故モーターに関わる部分は減る
事になるが、逆を返せば要素が減った
分、その限られた部分で先鋭化した
もの、よりモデル化が成立する
という訳である。

実際、これだけ部分を設定したと
ころで、モーターには、切る・貼る・

る・用等の工作技術力、デザイン面
を100%解釈し、ディフォルメシ
ョンを加えての表現能力が問われる
訳だ。役割分担が明確化した分「責任」
の箇所も明確化した事になる。結果、
3Dとしての情報量が完成品に不足し
ていたり、ディフォルメーション(注
：ここでは、情報の取捨選択を指す。
SDガンダム等のコトではない)に
表現力が感じられなければ、それは完
全にモーター・パートの責任。
デザイナー・ディレクター・モーター
が張り合わせに居る分、逆に現場は各
々のセッションであり、各々の技術・
知識等の応用力が問われるシリーズ
でもあった。

■「共通語」の確認とその意義

それでは実際のシステム・プロセス
を、順番にトレースして行ってみよう。
まずは、デザイナー・ディレクター、
モーター三者間での、ディスカッ
ションから入る。これから「作る」と
する物に対して、意志統一を計る為
のディスカッションである。ここで確
合し合わなくてはならぬのが、お互

の価値観や認識の違ひ、という点。
例えば、同じリングを3人が見た時、
2人は「ツルツルした」と思ったとす
る。しかし1人は、もしかしたら「サ
ラサラだ(注)」と思うかもしれない。
たまたまの設定はあるだろうが(この
例で言えば「赤い」とか、それこそ10
人1色、お互いの「共通語」を見つ
けなければ、実質的な意志の統一は取
れない。口には「正確」が有るよう
でも、スケール・モデルの様に実
する物の資料と言ひばきになって、純
粋な縮尺模型を作っていく訳ではない。
それが架空の産物である以上、各々
の培ってきた経験値(知識)内で物
を判断する訳なのだから、「共通語」
が見つからない限り、各々の価値観の統一
が取れない。

それ故、ディスカッション時には、
キャラクター・シーンの枠内での単語
は、ほぼ役に立たない。「ガンダムMK.
11のな」などという会話は、実作
業に入るというに無意味で役に立た
ないモノかというのが、痛く程わかる。
結局、例えば「このモンは、モーター
たきゲーム」の穴とモーターの隙間

に、穴のワッパ側からモーターが出
て来る訳だから、だからピンと周知
には微妙にスキマが出来る訳(笑)。雑
学(?)的な部分での確認作業が多い。

■縮尺模型としての演出

いざ製作が始まると、まずある程度
作品が「立つ」まで、モーターに先行
してもらう。ここで重要な事は、各
パーツの精度うんぬんよりも、まず
組み上げた時の「バランス」が最も重
要な点。どうしてもこの部分は、(サ
ラサラ・モーター特有の認識力の
高さも手伝って)各ユニット同士の手
違ひが認めないケースが、その大部分
を占める。特に、キャラクター・モ
ーターと言ふところの両面、とは、ス
ケール・モーターと言ふところの両面と、全く
違うモノだと言う認識がほしい。これ
は、もちろん一に短気なだが、キャ
ラクター・モーターの精度に対する認
識力は、スケール・モーターのそれに
対して10分の1以下と断言してはいい。
0.5mmの誤差、というのは、キャラク
ター・モーターには大抵切り替えて(注)
合ってしまう訳だが、この誤差が各



MSA-0011(Bst)
"PLAN 303E"
DEEP STRIKER

MSA-0011(Bst) is the
first of the new generation
of mobile suits.

MSA-0011(Bst) is the first of the new generation of mobile suits.

MSA-0011(Bst) is the first of the new generation of mobile suits.

MSA-0011(Bst) is the first of the new generation of mobile suits.

MSA-0011(Bst) is the first of the new generation of mobile suits.

FEDERAL FORCE
ANAHEIM ELECTRONICS™ VMsAw's PROTO TYPE TMS
MSA-0011(Bst) "PLAN303E" DEEP STRIKER
from a BANDAI 1/144 scale kit based
Modeling by Mitsuaki JS

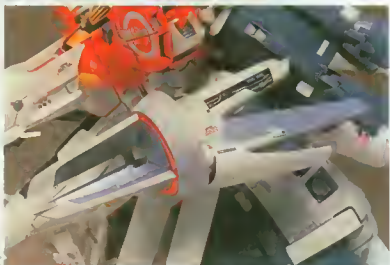


▲主砲前方から伸びるエネルギー供給パイプは、サークル・スタビライザー内に入る。パイプの両端と、メタルコート仕上げの部分との対比が面白い。



▲右側面の主砲付け加わり、各々のユニット構成がハッキリとしていて、層状感がある。エレベーション・ギアと、その後の放熱板のディテールがスゴイ。

▼ディスク・レドーム表面のセンサーは、真鍮にまで突き出る(ハ)エレベーション・ギア一箇所出への、なだらかなスロープに注意。



▲ハ型ディスク・レドーム・システムは、直視して40mmある。円型センサーの数が、巨大さを演出する。



▼下腹部の追加パーツ下面には、大型ランディング・ギアを装備。もちろん、スクラッチ・パーツだ。

▲まるで万物の様な爪を持つ、マルチ・センサー・ユニット。装甲板の表現は立派である。

▼肩にプラットフォームには、ムーバブル・フレーム・マウントのラッチ(接点)が4箇所並列状になっている。左側のラッチに、ディスク・レドーム・システムをセットしている。



▲マルチ・センサー・システム後方ディテールと、コンフォーマル・バックに位置するエネルギー供給コネクタースが已に確認出来る。

▼胴部・下腹部追加パーツ共に、1フィールド・ジェネレーターを装備。已に使用により1フィールド・バリアーも広がる。





▲右側面中央、右肩の関節グースター・ユニットには、後部射撃用、カノン砲が内蔵。また、ハイパー・スター・コイルを装備している。



▼射撃用のメイン・ユニットが並列にアービュール。4本の後部射撃用カノン砲はプロト・タンクが、より巨大な砲を内蔵している。



FEDERAL FORCE
ANAHEIM ELECTRONICS "VMSAWs" TMS

MSA-0011 "Ex-S" GUNDAM

[Ext]

REFINE VERSION

1/144 scale Full scratch build
Modeling by Bond NEJIGASHIRA with SENTINEL WORKS





「Ex-S(エクス)」ガンダムは、ガンダム・タイプM
3で言うところの「フルアーマー・ファミリー」に属する、
高機動強化専用機MS形態である。が、その増加装
置は、あくまでも機体と同時設計された物であり、対
峙しあうもの、といった強引なシチュエーションから
生まれたものではないが、他のフルアーマー・ファミ
リーと異なるところである。あくまでもこのEx-Sモードは、
主眼点であるGクルーザー・モードをトランスフォーム
させたMSモードであり、逆転形態があるが故、生まれた
モノであると考ええる。Gクルーザー・モード時に拡張さ
れたサブ・ユニット(プロペラント・タンク)を切り
替えて、サイド・ジャケットでムーバブル化した状態
がこのEx-Sモードが「真骨」のEx-Sガンダムと異なる
のかもしれない。

かときはじめの手に「デザイナーズ・グラフィ
クス・シリーズ」にて発表されたリファイン版Ex-Sモ
ード(決定版、ではない)を、様子観察ポイントで「モ
デル」としてセンチネル・ワークス・モーターにてフル
スケール・イラストレーションは、P228-230に収録。機
体は主眼点としてバンダイ・キットを用い、機体の主
眼点としてフルスケール・イラスト。最終制作した(2年前)フ
ォックス社用キャスト、パーツが製作所でも標準的なフ
ォックス社用キャスト、そのパーツ数が2年前の作品とは異
なるとは異なるフォルムを有していたかの証明ももった作
品である。



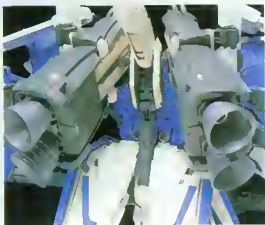
▲プロペラント・サブ・ユニット両面形
状。両ユニットが大形化されているが、
当初案と相違する両サブ・ユニットも大
形化された。



▲MS時デル・スカートとなるのは、元々
は白パーツ(高Gクルーザー・モード)の主
眼をたんだ物。これを「真」として製作、故に
スラット、フラップ、ラダー、普通所買まで
も有するリアルな仕上がりとなった。

▼デル・スカート上方に見える△マークは、
Gコアのモールド。フースター・ユニットの
内側(内面)も設定を密着に再現している。

▲かとき長らく所のリフレク
ター・インコム・ユニットは、時
と共に大きく形状が変化して来
た。本作例では最新機を基本と
して製作。リフレクター・イン
コムには「INCOM」のロゴ・タ
イプが。



FEDERAL FORCE "TASK FORCE 2"
ANAHEIM ELECTRONICS "VANGUARDS" TMS
MSA-0011 "S" GUNDAM

1/144 scale Full-Size Box Set
Modeling by Bond NEZUMASHIMA with SENTINEL WINGS



エーゴが衛星に落ちたガンダム開発計画「プロジェクトZ」は、様々な難作案が提出され、Zガンダムのロールアウトまでアテナハイム・エレクトロニクスを通して開発が継続された。Zガンダムと同時期に「(イメタ)ガンダム」のコード名で開発された機体が、Sガンダムである。旧大戦で衰退した各種R&Dのコア・ブロックシステムの再導入、そして合体・変形機能を持ち「エーゴ」における究極のガンダムMS、機体下に誕生した機体である。開発当初に1機ずつ、計4機の熟練匠師が持ち、その高分離形態の能力バランスの調整を解決した。又、各種追加パーツの開発にあわせて設計されたのも特徴的な点で、合体や変形への影響も実によくクリアな形となっている。武装としては、オーガスタ研究所流出の技術によるインコム・システムを機体部に配しているがまず目に付くが、大腿部ムーバブル・フレーム

とエネルギー供給コネクタを持ち、各種ビーム兵器を接続出来る事が最大の利点。最も攻撃力の高いオプションとしてビーム・スマートガンが挙げられるが、これは右大腿部に本体を、左大腿部にエネルギー供給用のサポート・ユニットをセットし、これを体の前で結合して使用する。

MG誌上でのPhoto STORY連載において必要となった、Sガンダムのキャスト・パーツ。マスター原形をデザイナーであるかときはじめの低本人が作り、それをボンド氏を中心とする野村でフィニッシュ・ワークへと持っていく。今回掲載のモデルは、Photo STORYのSFX 熱帯でボロボロになった物を、ホビーショーのプレゼンテーション用カタログ撮影用に完全にペーパーした物。もちろん、このワークス作使用キャスト・パーツが、バンダイ・キットの設計に使用されている。



◀ビーム・スマートガン(エネルギー供給サポート・ユニット)。銃身のスリットがスゴイ！



▶同ワークス作使用キャスト・パーツを利用して、田武俊彰氏が製作したフルアクション仕様。各所の二関節関節を再現している。

FEDERAL FORCE TASK FORCE (F²)
ANAHEIM ELECTRONICS "VMs" THIS

MSA-0011 & "S&Ex-S" GUNDAM

Source: BANCAM 1. 144. 94.000. 0.0.

© 2004 Blackwell Publishing Ltd *Journal of Internal Medicine* 255: 103–110



●モデルグラフィックス 図解は、
当時の各ジャーナルを要った。その
中には、米国の各州のラポート
は、ここに示される。

[illegible]

"S" GUNDAM plus BOOSTER UNIT

1/144 scale Full scratch build
Modeling by Toshiaki HOSHINO



Sガンダム本体と平行して開発された、追加パーツ
集約かつであるブースター・ユニットも、機体及び
機体に対する最適な配置と、その加速性の高さから大
宇宙戦に必要の大幅な軌道移行を可能とし、例えば常
時は軌道から単独で円軌道に遷するだけの別機速度と
加速を有する。MA（モビルアーマー）並の機動性
MSと化す訳だ。又、テール・スタビライザーと機口
のパーツ主眼を作動機として併用する事により、攻
撃時による機動性も通常MS形態に大幅に劣る事もな
い。'人型'にこだわらぬ運用ガンダムMSとしては異

例とも異なる、用途を限定した実に合理的形態である
と断言出来るであろう。

ワークス作例期間用としてボンド以下で製作した自
ガンダム機体のキャスト・パーツに、星野氏が造型
複製したブースター・ユニットを装填し、加工した物。
このブースター・ユニットは、後の九龍氏E-X-Sや廣
谷川氏Gクルーザーにも切り詰めて使用されている。
加えて、同ブースターはバンダイ・キットの設計にも
活用された。



FEDERAL FORCE "TACK FORCE" /
ANAHEIM ELECTRONICS "VIRIANS" TMS

MSA-0011 "Ex-S" GUNDAM

1/144 scale Full armor build
Modeling by Kenji Kurihara

Ex-S (イクサース) ガンダムには、各ガンダムに対し、対自衛隊の専用パーツが、追加・開発されている。専用パーツは、実用機種の構造的特徴から、1フィールド機を想定する。これは、コクピット・フロント部の形状に、ローバリアを生じさせて、パイロット座席に近接する部位を保護する効果である。同様に、機体前面にある「フレクスター・インコム」は、実機でシールドを発生させる材料から開発される。インコムを発生させて自衛隊を攻撃する。Ex-Sガンダムでは新機軸として、ノーザンのガンダムに比

べと目撃機に近づくようにした。同様に、フロント部の形状に、機体の前方にパイロット座席を配置している。このため、トータルでの機体形状は向上している。

これも前述の「Ex-S」機と同じく、ワークスの開発チーム「バーン」が担当した。また、Ex-Sガンダムは、専用のガンダムに近づくフルアーマー版であり、その特徴は、機体前面に、フレクスター・インコム・ユニットは、機体前面に配置されている。同様に、フレクスター・インコム・ユニットは、機体前面に配置されている。同様に、フレクスター・インコム・ユニットは、機体前面に配置されている。



▼フレクスター・インコムユニットは、九段式機体のガンダムの機体上部に、ガンダム・バーン・ユニットを配置してあり、





▲初出時よりも大型化されたリフレクター・インコム・ユニット。Photo
©T.P.S. 画に描かれた型が、真実では別の形状（と云うよりはハ
ランス）が大きく異なる物となっている。





▲ ぶくらばに装備されるアフター・バーナー増加パーツ。反の翼もモチンとモールドされている。リフレクター・インコム・ユニット形状も、最新機感である。

▼ ブースター・ユニットを外すと、中にはもちろんゴコアが収納されている。

▶ ビーム・スマートガンを外した状態。異部パーツがクルッと回り込んで来ているのがハッキリとわかる。



FEDERAL FOUNDRY FORCE₂
ANNHEIM ELECTRONICS TMS FIGHTER MODE

G-Attacker,G-Bommer,G-Core

[illegible]

② ③ フォントの加工：フォント・システムの構築したものを
 ④⑤⑥⑦⑧⑨⑩⑪⑫⑬⑭⑮⑯⑰⑱⑲⑳㉑㉒㉓㉔㉕㉖㉗㉘㉙㉚㉛
 ②③④⑤⑥⑦⑧⑨⑩⑪⑫⑬⑭⑮⑯⑰⑱⑲⑳㉑㉒㉓㉔㉕㉖㉗㉘㉙㉚㉛

運動部関係にもオアシスが、キャス
ト・リ・ノを飾り、このメンバーを
基にし、メンバー順に研究を深
めるというコンセプトとした。例、各劇の
メンバーは緑の○で、10月20日
のフジテレビ、オアシス・キャス
ト・リ・ノ 放送の対峙が示してリ
ズとされ、最終集結は、ディナー
の対峙とされる。



FEDERAL FORCE
CORE BLOCK SYSTEM FIGHTER MODE
FXA-08GB G-CORE

1/72 scale Full scratch build
Modeling by Shigeki NINOMIYA



▲主機ブロック上方のエア・インテーク。スリットの後方にはファンが確認出来る。

MSA-0011の核(コア)となる、いわゆるコア・ブロック・システムは、RX-78やMS Z-99と同じく飛行形態として、戦闘時に変形可能である。基本思想や可変機構においては、歴代コア・ファイターに準ずるものの、外観上の大きな相異点は、一見容易に見える双翼の推進機ブロックだろう。コンパクトな推進機ブロックの中には、片側ごとの熱格ジェット・ロケット・エンジンに巧みに収納しており、又、短距離離陸用の吸気口を上面に配している。もうひとつの外観上の特徴としては、コア・ファイター

初の前進翼をセットしている点で、さらに小型のカナードも有する。

モデルは1/72スケールのフルスクラッチ作品。いわゆる、キャラクター・モデルのらしきでは無く、本当に、スケール・モデルのらしいとはどういった物かが、要に異なるわかる仕上がり。華々工作はオーソドックスなプラ板工作だが、エア・モデラーならではの活用パーツ群がスゴイ。



▼主機ブロック上面に位置するファンは、短距離離陸用の吸気口と、MS形態時のアイドリング用インテークを兼ねる。



1:146 scale Full scratch build (BANDAI) kit and Original kit conversion
Modeling by Toshiaki HOSHINO

二つのバージョンを異なる名前の両方にし、**Page 2**の左欄には、適用可能なものとコア・プロセスが**Page 1**の右欄で列挙されているものに一致する。

注：**Page 1**の**Page 2**の**Page 3**の**Page 4**の**Page 5**の**Page 6**の**Page 7**の**Page 8**の**Page 9**の**Page 10**の**Page 11**の**Page 12**の**Page 13**の**Page 14**の**Page 15**の**Page 16**の**Page 17**の**Page 18**の**Page 19**の**Page 20**の**Page 21**の**Page 22**の**Page 23**の**Page 24**の**Page 25**の**Page 26**の**Page 27**の**Page 28**の**Page 29**の**Page 30**の**Page 31**の**Page 32**の**Page 33**の**Page 34**の**Page 35**の**Page 36**の**Page 37**の**Page 38**の**Page 39**の**Page 40**の**Page 41**の**Page 42**の**Page 43**の**Page 44**の**Page 45**の**Page 46**の**Page 47**の**Page 48**の**Page 49**の**Page 50**の**Page 51**の**Page 52**の**Page 53**の**Page 54**の**Page 55**の**Page 56**の**Page 57**の**Page 58**の**Page 59**の**Page 60**の**Page 61**の**Page 62**の**Page 63**の**Page 64**の**Page 65**の**Page 66**の**Page 67**の**Page 68**の**Page 69**の**Page 70**の**Page 71**の**Page 72**の**Page 73**の**Page 74**の**Page 75**の**Page 76**の**Page 77**の**Page 78**の**Page 79**の**Page 80**の**Page 81**の**Page 82**の**Page 83**の**Page 84**の**Page 85**の**Page 86**の**Page 87**の**Page 88**の**Page 89**の**Page 90**の**Page 91**の**Page 92**の**Page 93**の**Page 94**の**Page 95**の**Page 96**の**Page 97**の**Page 98**の**Page 99**の**Page 100**の**Page 101**の**Page 102**の**Page 103**の**Page 104**の**Page 105**の**Page 106**の**Page 107**の**Page 108**の**Page 109**の**Page 110**の**Page 111**の**Page 112**の**Page 113**の**Page 114**の**Page 115**の**Page 116**の**Page 117**の**Page 118**の**Page 119**の**Page 120**の**Page 121**の**Page 122**の**Page 123**の**Page 124**の**Page 125**の**Page 126**の**Page 127**の**Page 128**の**Page 129**の**Page 130**の**Page 131**の**Page 132**の**Page 133**の**Page 134**の**Page 135**の**Page 136**の**Page 137**の**Page 138**の**Page 139**の**Page 140**の**Page 141**の**Page 142**の**Page 143**の**Page 144**の**Page 145**の**Page 146**の**Page 147**の**Page 148**の**Page 149**の**Page 150**の**Page 151**の**Page 152**の**Page 153**の**Page 154**の**Page 155**の**Page 156**の**Page 157**の**Page 158**の**Page 159**の**Page 160**の**Page 161**の**Page 162**の**Page 163**の**Page 164**の**Page 165**の**Page 166**の**Page 167**の**Page 168**の**Page 169**の**Page 170**の**Page 171**の**Page 172**の**Page 173**の**Page 174**の**Page 175**の**Page 176**の**Page 177**の**Page 178**の**Page 179**の**Page 180**の**Page 181**の**Page 182**の**Page 183**の**Page 184**の**Page 185**の**Page 186**の**Page 187**の**Page 188**の**Page 189**の**Page 190**の**Page 191**の**Page 192**の**Page 193**の**Page 194**の**Page 195**の**Page 196**の**Page 197**の**Page 198**の**Page 199**の**Page 200**の**Page 201**の**Page 202**の**Page 203**の**Page 204**の**Page 205**の**Page 206**の**Page 207**の**Page 208**の**Page 209**の**Page 210**の**Page 211**の**Page 212**の**Page 213**の**Page 214**の**Page 215**の**Page 216**の**Page 217**の**Page 218**の**Page 219**の**Page 220**の**Page 221**の**Page 222**の**Page 223**の**Page 224**の**Page 225**の**Page 226**の**Page 227**の**Page 228**の**Page 229**の**Page 230**の**Page 231**の**Page 232**の**Page 233**の**Page 234**の**Page 235**の**Page 236**の**Page 237**の**Page 238**の**Page 239**の**Page 240**の**Page 241**の**Page 242**の**Page 243**の**Page 244**の**Page 245**の**Page 246**の**Page 247**の**Page 248**の**Page 249**の**Page 250**の**Page 251**の**Page 252**の**Page 253**の**Page 254**の**Page 255**の**Page 256**の**Page 257**の**Page 258**の**Page 259**の**Page 260**の**Page 261**の**Page 262**の**Page 263**の**Page 264**の**Page 265**の**Page 266**の**Page 267**の**Page 268**の**Page 269**の**Page 270**の**Page 271**の**Page 272**の**Page 273**の**Page 274**の**Page 275**の**Page 276**の**Page 277**の**Page 278**の**Page 279**の**Page 280**の**Page 281**の**Page 282**の**Page 283**の**Page 284**の**Page 285**の**Page 286**の**Page 287**の**Page 288**の**Page 289**の**Page 290**の**Page 291**の**Page 292**の**Page 293**の**Page 294**の**Page 295**の**Page 296**の**Page 297**の**Page 298**の**Page 299**の**Page 300**の**Page 301**の**Page 302**の**Page 303**の**Page 304**の**Page 305**の**Page 306**の**Page 307**の**Page 308**の**Page 309**の**Page 310**の**Page 311**の**Page 312**の**Page 313**の**Page 314**の**Page 315**の**Page 316**の**Page 317**の**Page 318**の**Page 319**の**Page 320**の**Page 321**の**Page 322**の**Page 323**の**Page 324**の**Page 325**の**Page 326**の**Page 327**の**Page 328**の**Page 329**の**Page 330**の**Page 331**の**Page 332**の**Page 333**の**Page 334**の**Page 335**の**Page 336**の**Page 337**の**Page 338**の**Page 339**の**Page 340**の**Page 341**の**Page 342**の**Page 343**の**Page 344**の**Page 345**の**Page 346**の**Page 347**の**Page 348**の**Page 349**の**Page 350**の**Page 351**の**Page 352**の**Page 353**の**Page 354**の**Page 355**の**Page 356**の**Page 357**の**Page 358**の**Page 359**の**Page 360**の**Page 361**の**Page 362**の**Page 363**の**Page 364**の**Page 365**の**Page 366**の**Page 367**の**Page 368**の**Page 369**の**Page 370**の**Page 371**の**Page 372**の**Page 373**の**Page 374**の**Page 375**の**Page 376**の**Page 377</**



▲無償活用：①コアの半導体設計にあるノウハウは、②コアのノウハウを活用した付加価値製品、付加機能の開発をバリューチェーンの一端に集約し、ランディング・スポットは専任で、メーカーの価値の創出とされる。



●主質は上(下)階向し伸るやでな只竜持が 兼持と書く 又 兼持も兼持しの



CORE-BOOSTER EXTENDED"0088"

1:144 scale Full scratch build[BANDAI kit and Original kit conversion]
Modeling by Bond NEJIGASHIRA



コアとブースター・ユニットは、フレーム・ユニットを介して収められる。コア・エンジン・ブロックの、各のタービン・ラインが全体を引締められている。

コアを利用したコア・ブースター・プランは、その仕様を想定した物とせず、様々な形態を考案され、これもMBと同様進行で開発されている。大気圏内用主要ユニットと並ぶオプションとしては、夜経路・夜間用ミッション用がある。これは、ブースター・ユニット前半の両端ベースに収納されるアダプター・ユニットのフレームを延長し、位置したタンクには大気圏外プロペラントを収納した仕様。当時連邦にとっての真風のひととてであったアクシズも、地球軌道の外で迎え撃つ場面も想定した宇宙戦闘機として開発された。

文字通り「リアル」な設定とフォルムを有するエクステンディッド仕様を、忠実に再現。追加されたプロペラント・タンクをセットするトランプ機とフレームなど、1トロンカ機向けのシャープな仕上がり。ブースター・バック自体のモーターやビーム・スマートガン、ディスク・リーダーなどもポイント。カラーリングは、スペースシャトルの機体タンク風に塗られたプロペラント・タンクと、NASAのテスト機的なスマートな配色とのマッチングが面白い仕上がりとなっている。



FEDERAL FORCE "TASK FORCE α"
ANAHEIM ELECTRONICS THIS COCKPIT
"S" GUNDAM'S **LINAR SEAT**

1/12 scale Full scratch build
Modeling by Susumu SUGITA



第2世代以降のMSには、ほぼ全機種が導入しているコクピット・システムが、この全天候型モニター・リニア・シート・システムである。パイロットの生存率を向上させる為に射出ポッドを兼ねた作りの物が多いが、このSガンダムの様な高級機ではコア・ブロック・システムに別シートを導入している。全周視モニターは、機体各所のカメラからの映像をコンピューターが再構成したCG画像で、パイロットの視点で歪みが無くなる様になっている。このアーム・レイカー機組型は、U.C.0097年末期に開発着手し、MS Z-006C1とMSA-0011から試験的に導入された。

リニア・シートはプラスチックによる工作。R&Rのフィギュアはフランドによるスクラッチ。ヘルメットのバイザー面はおもいきりグロス仕上げとし、鏡り込みと質感の違いを狙っている。



▲ヘルメットにはリョウ・ルーツのイニシャルが入り、右側には"110th COMBAT COMPANY (第110MS戦隊)"のバッジが貼られている。

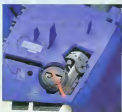
1/20 scale Full scratch build
Modeling by Takayuki HAYAMA (TS, GUNDAM)
from the STUDIO LINE ARTIST

[illegible]

● 伊藤先生に感謝。 本書の出版に際して、
の、マンのフィギュア、このペンギン、フー
を贈る事は定見。 ともかく、AはBより
ロー、と敬愛を込めて。



●館上席には、Aバーンと全席を併用する事も可能。併せて、ある灯のみの照明を楽しむという楽しみも設けられている。

[illegible]

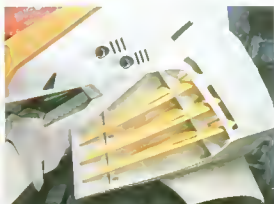
※「GUNDAM System」のロゴタイプは、商品包装やパッケージなど、商品と直接関係のある部分にのみ使用していただくこととなります。また、商品と直接関係のない部分に使用される場合は、必ず「GUNDAM System」のロゴタイプを小さく表示していただくこととなります。



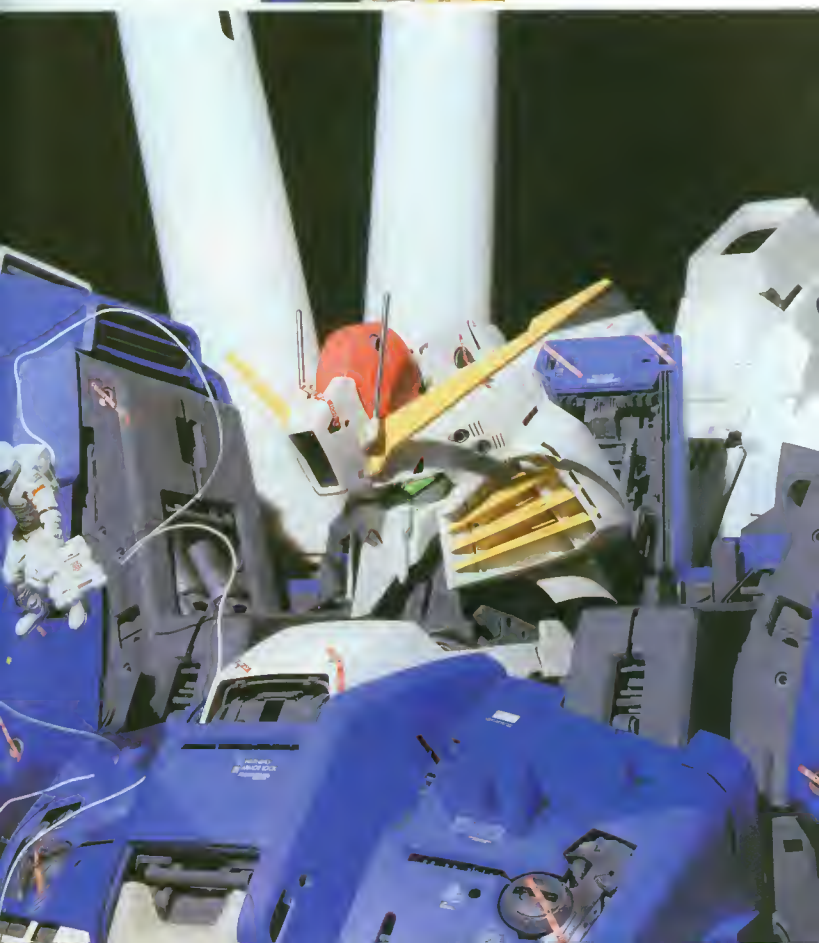


▲後部力メカは、スライド移動を考慮に入れたディテールリング。又、脚パーツと接合する時のロック機構も再現されている。

▼インコムも、漆喰面にものになってしまふ。底口のディテールは、ググや、ロゴ・タイプに注意。バルカン砲のディテールリングも、このスケールならでは。



▲肩のインテーク部は、F-4のインテーク部に見事に、プロポディテールが入る。(機組組ビッチのメソに注目！)



FEDERAL FORCE "TASK FORCE α"
ANAHEIM ELECTRONICS' VARIABLE MS AND WR SYSTEM

MSZ-006C1 Zplus [VARIABLE MODEL]

1/144scale Fullsouch Build
Modeling by Mitsuruho HOSHI

は白006C1。メソバ・ジョンと大佐連への再
加入が前提なMS。白02-006「Zプラス」が、
エーラーの手にして地球を席巻した。これをエー
ラーの末裔が継ぐという設定が、大佐連の戦術に適合し、シ
オリアから来たラインに受け継がれるMSZ-006A
1345K 0061 Z plusである。そして、そもそ
も機体で使われるのに大佐連の戦術としてみれば、
はたまたまのMSであった。そのトランスフォーマー
の機としての役割のそれらに適合し、再び
中絶へ導かれたものになる。01 006A 1
型を大佐連が使用した時、主翼を機体のダ
ンク・システムに収納されている。又、ラインダー
・バインダーとサード・スラビーターの間にこの
機体のコアを収める。このコアは、バインダー
とサード・スラビーターの間に、MS 1型の機体で使
われた大佐連のバインダー・フレームと機体のバイン

ダー・システムが組み込まれている。01 006A
1型のバインダーとして機体の機体として、大佐連
のバインダー・システムと機体のバインダー・シ
ステムが受け継がれる。このバインダー・シ
ステムは、バインダー・システムと機体のバイン
ダー・システムが組み込まれている。このバイン
ダー・システムは、バインダー・システムと機
体のバインダー・システムが組み込まれている。

サードは、1/144スケールの機体で、大佐連の
機体。その機体としてのバインダー、機体のバ
インダー・システムが組み込まれている。そのバ
インダー・システムは、バインダー・システムと
機体のバインダー・システムが組み込まれてい
る。このバインダー・システムは、バインダー・
システムと機体のバインダー・システムが組み
込まれている。このバインダー・システムは、
バインダー・システムと機体のバインダー・シ
ステムが組み込まれている。



●バインダー・システムが組み込まれた機体。バインダー・シ
ステムは、バインダー・システムと機体のバインダー・シ
ステムが組み込まれている。このバインダー・システムは、
バインダー・システムと機体のバインダー・システムが組み
込まれている。このバインダー・システムは、バインダー・
システムと機体のバインダー・システムが組み込まれてい
る。





▲MIIモードから、頭部、胸部を念む上半身を外して、組み立てて完成させたウェーブ・ライダー・モード。思い切った組み立て方により、1/144スケールながらプロポーションは壊れない。



FEDERAL FORCE/ANAHEIM ELECTRONICS
VARIABLE NS AND WR SYSTEM

MSZ-006 C1, C1/2 **Zplus** (MS MODE)

from a BANDAI 1/144 scale kit plus Model Graphics Original cast kit
Modeling by Kenichi KURUY plus Band NEJIBASHIMA

[illegible]

別にチーム意識が興行じり強よりも、**強い**とい語と出ている。

バンダイ・キョーエーをMGモットに設定し、MGモットのプロポーションの美を追求した新変形モデル。製作は丸根公。この時はまだ、MG Q Q K (モビルダラフィオンス オリンパル キヤストキント) No.008「Z」のデザイナー・山内バニー・ロッド(山内 英樹)と共同して開発して 使にディテールが詳しい。変形加工は、ポイントによる



▲**④** ④の点と、バープによる、星形明瞭像型サブ・エミットは、バープは一般型型によるもので、作用はポイントしてアノタを再構築したため。



49-□下型にA点数座標
バーをセットしている。
ハイムズ・カノン製造
所に相当する図力は、自然
にポイントされている。A
点座標は、M3 0 0
K バー。



4 アンチオは海外でも「ストリート」に属してもこの規模のMGCO2を要しない。



▲大塚原にムム、カノン及びプロ
ット、スロートも、M30、M31、
バーン。大塚原には、バニタイ
キントのバーンより、ちと細い煙火
散らされてあり、流れてシャープ
にも見えている。



MSモード時にアッド・ウェイトとなるフラグ・アーマーを肩関節に生かす手段として、plusではウィング・バインダー等を採用している。これはMSN-100「百式」に採用された物と同様の働きをし、又、WRモード時にVG翼(可変後翼)として、テール・スタビレータと共に機体の姿勢制御を行なう。又、6軸センシング系統を行なう必要があるため、プロト機と同時期に標準装備のまま大気圏内

へ突入出来る唯一のMSである。機体番号はノグマシ、シェイド少尉機。

左ページのMSモードとペアで製作されたWRモード指定の無変形モデル。機体上下厚を揃くする事だけか「真似そう」という粉飾的工作を避けた。正攻法のディテールUP工作を用いている。テール・スタビレータは基部及び本体形状共に大改造。機首及び追尾も設定面に近づく様に大幅にリファインされた。

FEDERAL FORCE "TASK FORCE α"/
ANAHEIM ELECTRONICS VARIABLE MS AND WR SYSTEM

MSZ-006C1 **Zplus** (WR MODE)

from a BANDAI 1:144 scale kit
Modeling by Yasuyoshi HASEGAWA



▲機体翼部のショット。ウィング・バインダーには、プロペラント・タンクが装着されている。

◆細小画レンズで見るZ plus, Me282A-1a 8は印象がダブる。テール・スタビレーターのSF105的カラーといい、機大戦機的な雰囲気も湧く。



KARARA/AMMERM ELECTRONICS
VARIABLE MS AND NR SYSTEM

MSK-006 **Zplus** [“AMRO REI” COLOR]

from a BANDAI 1/144 scale kit based
Modeling by Yasuyoshi HASEGAWA





▲テール・スタビレーターにはテー
ィ・レターとして、アウドムラを示
すAEとパーソナル・マークが入る。

▼左側にはアムロ・レイのパーソ
ナル・マークが入り、故に第陸オ
ンパ一は格別として右側に入る。



▼WRモードを基本とする為、MSモード時は縦になるKAR
ABA AIR FORCEの文字。脚留体の形状も、完全改修
している。



▼WRモードは、1:200スケールのフルスクラッチビルド。安
藤昌弘氏の原型を、機体元がアムロ・カラーにペイントした物。



MSZ-006&TMSの量産化計画は、当初、エーゴの支援
組織カラバが単独で行なった。大気圏突入機構を必要としない
長距離機動を主眼においた改良機として誕生したが、MSK
-006である。(カラバでの形式番号がMSK-1であり、運用では
MSZ-006A)カラバはこのZplus だけで構成される強力
な特殊部隊編成を計画し、ガルダ編アウドムラに最初のZplus
飛行隊18TFASを配備した。この18TFAS飛行隊長は、旧
大戦伝説のエース、アムロ・レイ大尉であった。MSK-006の
基本塗装はWRモードを基本とした典型的なロービジビリティ
塗装である。が、アムロ・レイ大尉機を含む9機は、編成後
度のリペイントを繰り返し、デモンストレーション・カラーと
も見えるテスト機カラーを施されている。写真の白とオレン

ジ色に塗り分けられたアムロ機は、各機目のペイントによるも
のである。

バンダイ・キットをベースに、Zplusの設定面のプロポー
ションに近づけるべく徹底改造。人型を多少外したプロポーシ
ョンがミソ。カラーリングはF-100試作日号機をイメージする、テ
スト機体色塗り分け。機体及び標準型サブ・ユニット、大脚
部ビーム・カノン、フロント・スカートのみは、この後全面
改修をしてMG、C、G、K、パーツとなっている。



モードに設定して製作され、Z plus
バージョンAIB、BN、CI(Bst)は立体
の1/144スケールである。CI(Bst)は、伊
勢(1/144スケール)にベース・ユニ

ットを模した。それ以外、Z plusは、安
部(1/144スケール)のZ plusを複製し、それ
をベース・キットとして製作されている。

■TYPE 006 CI(Bst) "HUMMING BIRD"

Z plusのムーバブル・フレーム構造を最大限
利用し、MSA-0011と同時開発されたブース

ター・ユニットを、その代わりになる
システム、MSA-0011(Bst)形の機体として
計画されており、WRモードのみに仕様を制
定した超高速攻撃機である。愛称は「ハミ
ングバード(はちどり)」。



■TYPE 006 A1

プロト機の性能に期待をかけ、006系を量
産・運用に臨み切ったカラバが開発した機体。

地上軍のカラバとしては不審な、宇宙活動用兵
システムの省簡や大気圏内運用に適したウイ
ング・バイナードの採用、它們のビーム・カ
ンニングなどにより、開発フレームながら外観は
プロト機と大きく変化した。



■TYPE 006 AIB

A1型を攻撃機として改良した機体。口型と
短針脚にA型改修機として開発されたプランで

あり、予備機から量産には至らなかったもの
が現存されている。機首には右側のガトリン
グ銃を有し、V.G.翼下面には左右計4箇所の
ハード・ポイントが設けられている。機体下面
には滑空用攻撃兵器搭載可能。



FEDERAL FORCE & KARABA/ANAHEIM ELECTRONICS'
VARIABLE MS AND WR SYSTEM

MSZ-006A1, AIB, B, BN, PROTO, and CI(Bst)

Z plus VARIATION (WR MOOE)

1/220 scale Full Scratch build Modeling by Masahiro ANDO(A1, B, PROTO) Masahiro ASANO(AIB) Shogo NINOMIYA(BN)
From a BANDAI 1/144 scale kit based Modeling by Masahiro ISE plus Miyuki YOKOSHIWA(CI-Bst)

■TYPE 006 PROTO

U.C.0085年、エゥーゴは連邦内のティターン
ズとの軍事対決に備え、高性能MSの開発を

急務とした。パイロットから出された「Z plus」
ひとつに、WRに要するTMSが存在し、P
ROJECT-ZのみのTに開発が進んだ。シ
ャローム機下作機には、1機が試行的に実験
参加を始めていた。



■TYPE 006 B

カラバ初のTMSであるZ plusのパイロ
ットの、機体転送試験に用いられた機体。カラ

バでは当時TMS開発経験のあるパイロットは
おらず、空中での運用など複雑な3Dの可動機
体は、シュミレーター訓練だけでは充分とは思
えず、TMS機としてA1型から何機かが改
造された。



■TYPE 006 BN

A1型に對地・対艦攻撃能力により適した改
造を加えた実験機。主翼と垂直安定板は大型化

され、慣性センサー類は任意に選んだ物に交換。
自機までの低空侵入・攻撃に都合の良い様にリ
ファインされた。更に飛行用サブ・ユニットに
は、新機体ファン・ジェット・エンジンを含む機
体搭載する。



FEDERAL FORCE /
ANAHEIM ELECTRONICS' VARIABLE MS AND WR SYSTEM

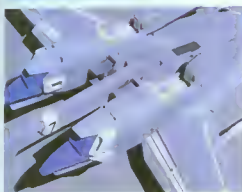
MSZ-006D Zplus [WR MODE]

1:144 scale Full scratch build
Modeling by Shogeki NINOMIYA

[illegible][illegible]

の製造を開始した。特にこの口紅を男が好むし、
別名屋づく、バツ、バツを口紅と同様の
無類ジェント、口ジェントに組み入れた化粧品も
生産される事となる。

[illegible][illegible]



▲ 迎え角を取り、最速姿勢に入るD型。V/G翼は狭小角にされ、フラップ、前縁スラット、フラップロンが閉かれているのがわかる。又、MS形態時に属となる推進ユニット後部。エア・ブレーキとしてフェアリングが閉状態となっている。

◀ 推進ユニット（MS形態時の尾部）に挟まれるバック・パックも、無縁ジェット・エンジン搭載、二次元ノズル方式である。テール・スタビレータ付根周辺にあるフィン、A型のボートボックス・ジェネレーターに相当する物。

▼ V/G翼を最大角に後退させたD型。グローブ下面にはプロペラント（ドロップ）タンク、V/G翼下面にはピポットがあり、対艦攻撃用2段式ミサイルを配している。MS形態時大機部に位置するビーム・カノン、A型の物より大型化され、強化されている。





4機目のフェニックスは、4つのエンジンとミサイルの両方を搭載する。この機体は、4機目の機体と異なり、一見レインボーカラーの塗装が施されている。また、機体の下部には、ミサイルや燃料タンクが搭載されている。

■機体左側サブ・ユニットはサブ・エンジンと燃料タンク。この機体は、4機目の機体と異なり、一見レインボーカラーの塗装が施されている。また、機体の下部には、ミサイルや燃料タンクが搭載されている。



「この機は、1/100スケールのプラモデルキットで製作された。この機は、1/100スケールのプラモデルキットで製作された。この機は、1/100スケールのプラモデルキットで製作された。」

■テール・スタビレーター①

バック・バック

テール・スタビレーターは重量物のためヒートプレス・パーツでの構成。重量は右側の機体の重量から割り出したものです。基部はプラ板の端のみ。プラ板から作ったムーバブル・フレームで構成されています。前面上面には小さなフィンを取り付けました。これはボーテックス・シミュレーターのためで効果は同じです。

バック・バックはプラ板の端のみで原型を作り、キャスト・コピーしています。机からのせくとコンプレッサーファンが見えるんですよ。

■メイン・エンジン②

これも重量物のためヒートプレス・パーツです。重量はキントのものから割り出されています。元にもうかがいます。わがままですが、カノコ機です。重量が100g。これはエア・プレーヤとして使用するため、簡便可能です。ヒートプレスのパーツをトリアマスターのエンジンでつないであります。右側のバーニア・ノズルはキントのものを切り取り、プラ板をはさんで大型化してあります。内側のものはそのまま

です。【機体】「1/100スケールのプラモデルキットで製作された。この機は、1/100スケールのプラモデルキットで製作された。この機は、1/100スケールのプラモデルキットで製作された。」

■機体

基本には1/100スケールのカラーを使用しています。黒い方の色にして、黒を塗る。コントラストを強くしてあります。足元のブルーはコールド・ブルーに白を混ぜたもので、2000 スタンダード・テール・スタビレーターには最初オレンジの塗を塗ったのですが、これが反響ブルーと平気でしてしまって、えらいことになってしまったので、白に塗り替えました。かとき先生のイラストはあんなにかっこいいのになあ。ムーバブル・フレームの色は黒で塗る。何を塗ったか、よく覚えてないんですけど、森田は黒に塗った。というわけで、あとにコーン・データーも貼ってフロント・クリアーをあえてでかきあげます。あー色が外けましたよ。機体は、機体で手付てくれたみなさん本当にありがとうございます。



■バック・バック機体

■メイン・エンジン機体

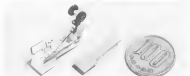
[SIDE ELEVATION]



「これは、1/100スケールのプラモデルキットで製作された。この機は、1/100スケールのプラモデルキットで製作された。この機は、1/100スケールのプラモデルキットで製作された。」



「これは、1/100スケールのプラモデルキットで製作された。この機は、1/100スケールのプラモデルキットで製作された。この機は、1/100スケールのプラモデルキットで製作された。」



他隨連克強“α任務部隊”／試作可變色律M日

MSA-0011 (Est)

"S"ガンダム・ブースター・ユニット装着型

148スケール=フルスクラッチビルト

MODEL 501 國野半導

GRAPHIC P 172 ■ HOLL OUT 1987 OCTOBER

当ディンダム上舟はボートに製作したものをプラスチック・コピートに使用し、鋼板ダクトはプラスチック・パイプで製造しています。船のウイングもプラスチックで大きく作り直し、手首はトラクター・駆動機で動かす。燃料は日本産のものとは異なる。ブースターは東京電機局のスペース・エコーという空母のモデル、パイプから切り離してから鋼管棒で束を束と上にポリバチを巻いて形を整えた。

ブースターは原型を作ってから4回分キャスト・コピーしました。でも1フロニタにつきパーツが12個もある。4フロニタで48個。これだけ型取りするとのは全然面倒じゃない。おまけに私はキャストで分けるものでもないと

人。下巻は国書十一年間のキャリアストの二枚をはき通す。これらは自分自身で自分の足で踏んでのろんで、と誓う。つまり、(1)フグムンとては(2)まろく(3)てんで(4)な(5)しに(6)ならぬ(7)まろく(8)てんで(9)な(10)しに(11)な(12)らぬ(13)てんで(14)な(15)しに(16)な(17)らぬ(18)てんで(19)な(20)しに(21)な(22)らぬ(23)てんで(24)な(25)しに(26)な(27)らぬ(28)てんで(29)な(30)しに(31)な(32)らぬ(33)てんで(34)な(35)しに(36)な(37)らぬ(38)てんで(39)な(40)しに(41)な(42)らぬ(43)てんで(44)な(45)しに(46)な(47)らぬ(48)てんで(49)な(50)しに(51)な(52)らぬ(53)てんで(54)な(55)しに(56)な(57)らぬ(58)てんで(59)な(60)しに(61)な(62)らぬ(63)てんで(64)な(65)しに(66)な(67)らぬ(68)てんで(69)な(70)しに(71)な(72)らぬ(73)てんで(74)な(75)しに(76)な(77)らぬ(78)てんで(79)な(80)しに(81)な(82)らぬ(83)てんで(84)な(85)しに(86)な(87)らぬ(88)てんで(89)な(90)しに(91)な(92)らぬ(93)てんで(94)な(95)しに(96)な(97)らぬ(98)てんで(99)な(100)しに(101)な(102)らぬ(103)てんで(104)な(105)しに(106)な(107)らぬ(108)てんで(109)な(110)しに(111)な(112)らぬ(113)てんで(114)な(115)しに(116)な(117)らぬ(118)てんで(119)な(120)しに(121)な(122)らぬ(123)てんで(124)な(125)しに(126)な(127)らぬ(128)てんで(129)な(130)しに(131)な(132)らぬ(133)てんで(134)な(135)しに(136)な(137)らぬ(138)てんで(139)な(140)しに(141)な(142)らぬ(143)てんで(144)な(145)しに(146)な(147)らぬ(148)てんで(149)な(150)しに(151)な(152)らぬ(153)てんで(154)な(155)しに(156)な(157)らぬ(158)てんで(159)な(160)しに(161)な(162)らぬ(163)てんで(164)な(165)しに(166)な(167)らぬ(168)てんで(169)な(170)しに(171)な(172)らぬ(173)てんで(174)な(175)しに(176)な(177)らぬ(178)てんで(179)な(180)しに(181)な(182)らぬ(183)てんで(184)な(185)しに(186)な(187)らぬ(188)てんで(189)な(190)しに(191)な(192)らぬ(193)てんで(194)な(195)しに(196)な(197)らぬ(198)てんで(199)な(200)しに(201)な(202)らぬ(203)てんで(204)な(205)しに(206)な(207)らぬ(208)てんで(209)な(210)しに(211)な(212)らぬ(213)てんで(214)な(215)しに(216)な(217)らぬ(218)てんで(219)な(220)しに(221)な(222)らぬ(223)てんで(224)な(225)しに(226)な(227)らぬ(228)てんで(229)な(230)しに(231)な(232)らぬ(233)てんで(234)な(235)しに(236)な(237)らぬ(238)てんで(239)な(240)しに(241)な(242)らぬ(243)てんで(244)な(245)しに(246)な(247)らぬ(248)てんで(249)な(250)しに(251)な(252)らぬ(253)てんで(254)な(255)しに(256)な(257)らぬ(258)てんで(259)な(260)しに(261)な(262)らぬ(263)てんで(264)な(265)しに(266)な(267)らぬ(268)てんで(269)な(270)しに(271)な(272)らぬ(273)てんで(274)な(275)しに(276)な(277)らぬ(278)てんで(279)な(280)しに(281)な(282)らぬ(283)てんで(284)な(285)しに(286)な(287)らぬ(288)てんで(289)な(290)しに(291)な(292)らぬ(293)てんで(294)な(295)しに(296)な(297)らぬ(298)てんで(299)な(300)しに(301)な(302)らぬ(303)てんで(304)な(305)しに(306)な(307)らぬ(308)てんで(309)な(310)しに(311)な(312)らぬ(313)てんで(314)な(315)しに(316)な(317)らぬ(318)てんで(319)な(320)しに(321)な(322)らぬ(323)てんで(324)な(325)しに(326)な(327)らぬ(328)てんで(329)な(330)しに(331)な(332)らぬ(333)てんで(334)な(335)しに(336)な(337)らぬ(338)てんで(339)な(340)しに(341)な(342)らぬ(343)てんで(344)な(345)しに(346)な(347)らぬ(348)てんで(349)な(350)しに(351)な(352)らぬ(353)てんで(354)な(355)しに(356)な(357)らぬ(358)てんで(359)な(360)しに(361)な(362)らぬ(363)てんで(364)な(365)しに(366)な(367)らぬ(368)てんで(369)な(370)しに(371)な(372)らぬ(373)てんで(374)な(375)しに(376)な(377)らぬ(378)てんで(379)な(380)しに(381)な(382)らぬ(383)てんで(384)な(385)しに(386)な(387)らぬ(388)てんで(389)な(390)しに(391)な(392)らぬ(393)てんで(394)な(395)しに(396)な(397)らぬ(398)てんで(399)な(400)しに(401)な(402)らぬ(403)てんで(404)な(405)しに(406)な(407)らぬ(408)てんで(409)な(410)しに(411)な(412)らぬ(413)てんで(414)な(415)しに(416)な(417)らぬ(418)てんで(419)な(420)しに(421)な(422)らぬ(423)てんで(424)な(425)しに(426)な(427)らぬ(428)てんで(429)な(430)しに(431)な(432)らぬ(433)てんで(434)な(435)しに(436)な(437)らぬ(438)てんで(439)な(440)しに(441)な(442)らぬ(443)てんで(444)な(445)しに(446)な(447)らぬ(448)てんで(449)な(450)しに(451)な(452)らぬ(453)てんで(454)な(455)しに(456)な(457)らぬ(458)てんで(459)な(460)しに(461)な(462)らぬ(463)てんで(464)な(465)しに(466)な(467)らぬ(468)てんで(469)な(470)しに(471)な(472)らぬ(473)てんで(474)な(475)しに(476)な(477)らぬ(478)てんで(479)な(480)しに(481)な(482)らぬ(483)てんで(484)な(485)しに(486)な(487)らぬ(488)てんで(489)な(490)しに(491)な(492)らぬ(493)てんで(494)な(495)しに(496)な(497)らぬ(498)てんで(499)な(500)しに(501)な(502)らぬ(503)てんで(504)な(505)しに(506)な(507)らぬ(508)てんで(509)な(510)しに(511)な(512)らぬ(513)てんで(514)な(515)しに(516)な(517)らぬ(518)てんで(519)な(520)しに(521)な(522)らぬ(523)てんで(524)な(525)しに(526)な(527)らぬ(528)てんで(529)な(530)しに(531)な(532)らぬ(533)てんで(534)な(535)しに(536)な(537)らぬ(538)てんで(539)な(540)しに(541)な(542)らぬ(543)てんで(544)な(545)しに(546)な(547)らぬ(548)てんで(549)な(550)しに(551)な(552)らぬ(553)てんで(554)な(555)しに(556)な(557)らぬ(558)てんで(559)な(560)しに(561)な(562)らぬ(563)てんで(564)な(565)しに(566)な(567)らぬ(568)てんで(569)な(570)しに(571)な(572)らぬ(573)てんで(574)な(575)しに(576)な(577)らぬ(578)てんで(579)な(580)しに(581)な(582)らぬ(583)てんで(584)な(585)しに(586)な(587)らぬ(588)てんで(589)な(590)しに(591)な(592)らぬ(593)てんで(594)な(595)しに(596)な(597)らぬ(598)てんで(599)な(600)しに(601)な(602)らぬ(603)てんで(604)な(605)しに(606)な(607)らぬ(608)てんで(609)な(610)しに(611)な(612)らぬ(613)てんで(614)な(615)しに(616)な(617)らぬ(618)てんで(619)な(620)しに(621)な(622)らぬ(623)てんで(624)な(625)しに(626)な(627)らぬ(628)てんで(629)な(6

機すべし「スリッパ」も、「スリッパ」も、
マクドナルド「スリッパ」のもの。室内プ
レートはポリハネ製。

[illegible]

気泡は、大きな気泡やバ
 ンブの穴にバブリング機を接続し、注
 入液を噴射するバブリング機でバブリン
 ングをします。次にサーフェイサーを
 使用します。完全に乾いたら、1000
 番以上のペーパーで磨いて仕舞います
 が、下地のサーフェイサーの乾けが不
 十分だとペーパーがけの時に白くハ
 ローションと縁が現れますので要します。
 また、トライマー等で溶剤を乾かすと
 気泡が発生して白粉になるので自然
 乾燥するまで待ちます。最終こう
 しでペーパー仕上げをします。

連絡は自前コクレータマインディ
ア・グループで行う。今はサブコー
パス内（イラン）で寝る。海外ブルー
エールス（1982年）。俺はすくなく
たのびでファンシー・ブルーとア
フニ・ブルー（1983年）を考へて
らへて居たもの。ブルーとはス
トナート・ブルー。ブルーやノズル
黒・銅で、全体的にツヤツヤと輝いて
上げています。スエーデンはアール
ブルーとレイト・ブルーの2モデル
で。なお、銅板はマスキングが難し
かったので、他以外は全て手塗です。



▲ノース・ポンドランド工場の建設に際しては、このように、先ず、



404. クラウド・サービスの活用にも当然コストがかかる。クラウドサービスを利用する際の、内閣府の「クラウド移行ガイドライン」では、移行するサービスは、次の5つの要素を満たす必要があるとされている。

① クラウドサービス事業者の信頼性確保。② サービスの活用範囲。③ サービスの移行計画。④ サービスの移行後の運用。⑤ サービスの移行後の評価。

405. クラウド・サービスの活用には、当然コストがかかる。クラウドサービスを利用する際の、内閣府の「クラウド移行ガイドライン」では、移行するサービスは、次の5つの要素を満たす必要があるとされている。

① クラウドサービス事業者の信頼性確保。② サービスの活用範囲。③ サービスの移行計画。④ サービスの移行後の運用。⑤ サービスの移行後の評価。



●石巻商店フーズ
＊ユニットを併し
た店舗を見る。その
ユニット構造と一室で
わかるノックアウトサ
ーバル スタイル
一室の小型パノラマ
ショップ 製作者はパ
ネルを併ししかた、パ
ネルのレイアウトは
よくない。そのパ
ネルは、そのパ
ネルのレイアウトは
よくない。そのパ
ネルは、そのパ

地球連邦軍「任務部隊」/試作型統合合体MSS巡航形態

MSA-001[Ex]・Ex-Sガンダム

Gクルーザー・モード

バンダイ | 1/44スケールキット改造

WOODLUP 改造|やすよし

■GRAPHIC P 140-141 ■ROLL OUT 1993 FEBRUARY

■再び、Gクルーザー

FDのSTORY時に、Gガンダム第3形態としてのGクルーザーをスクラッチしたのは即座。その時は、またラフ稿と詳細図1枚しか存在していなかったため、形にするのが難しい。とても仕上げやディテールまでは行かずに止めた。Gクルーザーでなく好きだったし、だからそれだけに徹して残ってしまった。

センチネル・マニアならわかるかな。一部で有名な人気があるお店の前で全ガンダムをGクルーザー。リターンマン行ってみようか。

■製作

Gガンダムがキット化されてから5年経ったから実は製作を始めてました。元からキットがなかったら他の例をリメイクしていいんですけどね。最初は「アサザス・クラフフィッシュ・シリーズ」があれはカンペキ。私もあれ以外の資料は見えていませんが、前に作ったクルーザーを基本に(見ながら)バリエーションを決めました。

■画

サブ・ユニット(でいいのかな)アサザスからのびても(アサザス)はいいわかった。後編のバージョンがあったので、それを切り

つめたり、上下のパンチを揃えたりして作った。けっこうおもしろいかな。なかったから何でも良かったみたい。一から作るんだったら適当なキャスト・プロットにポリバテ。エポキシバテを塗るのがベストである。ちなみにポリバテはエポキシのもの。完全硬化後も適度な弾力があり、ポリロシと突けることがなく削りやすい。お隣のダイタマで800円と売っているのもナイス。男用は前後のプレートのみ使用。サイド・ジャックは別製を削り込みテープを貼る。脚は別パーツのスクエアからスクラッチと見えるのがタイカスのでりつける。上腕はGガンダムで下腕はZのパーツ。Zのパーツは少々短いのを吸収することができた。関節部を少々削り、関節をサイド・ジャックの穴に削り込み、テープで固定は簡単でした。テープは

■脚

脚は同じバージョンのみ使用し、前後バージョンを別々に作って接合。関節が合

できるが、ポリバテ等で削り込みをする。関節化パーツも両方のため削り込みが両方に不安があるので、思い切って関節ラインを気にしないでポリバテで塗る。有線ラインはあとでZのプラ板をはりつけて両断する。

コア・プロットはMSモードならともかく、クルーザーではちょっと異なるので伊勢湾のコア・フッターを改造。Zコア・プロットにしたが経路的にあまり見えなくなってしまったので、コアのままでよかったのかもしれない。フロント・アーマーは塗装そのままだが脚の間のムール・フレームが足のための通行位置が下にくるのでフロント・スカートに当たる部分を切り取ってあります。

■機体

スタビライザーなんぼで。機体は1/44スケールを基本、上部にポリバテを塗りポリバテをUP。バルカン砲は別製が全然良。MSモードでは売っていないが、クルーザーではポイント



●●●●● Gクルーザー
モード・MSモードの
モデル・スケールは
1/44スケールで機体
は全体的に黒い色に
塗られている。Z
コア・プロットは
Zガンダムを基本に
削り込み、エポキシ
バテを塗る。MS
モードでは売ってい
ないが、クルーザー
ではポイント

●●●●● GクルーザーのMSモード・MSモードの機体は、Zガンダムを基本に削り込み、エポキシバテを塗る。



Gアタッカー、ボマー、コア

GRAPHICS P142 ■ ROLL OUT 1987 DECEMBER

174

[illegible]

■販売ブロック

ハルファワ「真ん中と背中からバーン」
の音はききです。コタビント「フロア」
と前腕の動きを聞きながら見てゆくと外を
目撃。コタビントの動きを聞きとばし
ます。コタビントより胸の部分がハル
ファワ「4拍目アーマーのコア・ファイター」
の動きを聞きとばす。1拍目4拍目を
聞きとばり、コタビントより胸の部分は。コ
タビントよりあふる部分は。下半分がモ
ノグラム「4拍目」4拍目シンクスのラ
ンナー・コア。音がシンク・タビントであり
ました。上半分はシンク・タビントの上半分
です。一応、真鍮線とパイプを張
って真鍮線が動き、シンクが動き、こ
れです。今頃聞き違えたかもしれませんが、
リニアは、利便の便に、

が元々オカサ 結局 組立式の件を
参考にほぼ完成。アーム・レイカ
には正確くさいのでアーム。前方の
モニター・パネルは5mmプラ板から
切り出し、フロンテアMKG-280のサ
イクルを切り貼りにしています。
キャノピーは5mm透明アクリル板で
組み上げてみました。下の黒部は
黒サ 別のサンエーター一枚目がボ
カリコを貼っているもので黒部プラ板
を横にわたしてスリット状にしました
が、このままではさういふと

■左右エンジン・ブロック

上下二つのフロアが主要な居住空間となっており、その間に2階と3階の間に2つのフロアが設けられており、それぞれが異なる用途に使用されている。このように、上下二つのフロアが主要な居住空間となっており、その間に2階と3階の間に2つのフロアが設けられており、それぞれが異なる用途に使用されている。

地球連邦軍「α」部隊専用 / 可変軌道戦闘機
FXA-08BG
Gコア
I 72スラール・フルスクラッチビルド
MODEL 72 二重後継
■GDM72C P143 ■ROLL OUT 1996 SEPTEMBER

した。○部分がハセガワに売却した○10の株主エッジ（海運貿易の商社にある）のインテグラー・リットとコンプレッサー・ファン（2台組み）を使っております。また、プロノックの得意インテグラーにもトップノックのパーツが使っております。すなわちです。プロノック、これも私は部分、部分のランチャー、インテグラーを借りてきて付けてました。これもまた機材。プロノックのノズルと、後からこの部分には下部にプロノックとスリット状の両端を削りまして、大気圏突入時の燃費が省き出るといふことでございまして、つまりこのGロケットは後者の方に大気圏突入するといふわけですね。ノズルはほとんどは自分のスペース・オペレーション・カンパニー、オペレーション・システムのもの。借ってきますか？ ほらあのスペース・シャトルが墜落するやつですよ。白粉が落ちておせんどのやつは機体ですが、少し大げさすぎます。上も少し下少しを削いてしまっているのね。部分部分の削り方と位置に変わってしまうという。削り方は結局、エアプレーンによく似るから、というところからかかってくるんですよ。

■主編、力才一氏

主質は八たがア1.764(3-29)アロ、

ガーのものを拝見しました。モータース
すべて既読後直ぐで送ってからの送達
になるように取り直しました。既読の
スラスターはトライバーズのヘリ用エ
ンジン・ポンからパネル裏面釘を
取りつけてあります。カナートはX
90のものですが、

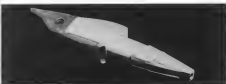
前回はミラージュF1CやMは29.5として全体に熱帯地らしいスパン♪を施し、トライバームのエッジング・バームをおおむねに隔りつけ、遠隔にかかるとはです。

■ 速読

全体をグレーで下塗りし、白を吹きまます。これはアメリカ建築界の特色カラー「グレー」。全体の色相より、より上品で落ち着いた印象が伝わり、レッドやのまんま。黄はブルー・エッセンスに似るまぜたものという。黄がつかない伊勢番手もあっていい。黄やってんか。インテイクの黄色いスリット。黄のままだと少し近くなますいので結構なでと少し黄にしたのちよと白くなって下塗り。

エナメルのフラット・ブラックやマ
ント・レザーで汚しを付け、ステン
ルのデカールを貼って完成。こーゆ
ーの久しぶりで楽しかった。

ではまた。



▲加が近年のロシア舞踊でトップ。下巻のインタークも並み譲りプレイに見える程である。声はミスター・Tのバーン。何とレディ・ジョーを使ってはいるところがスゴイ。



▲ 飲料は砂糖系は避ける。アルコール類も適量に止める。
▼ 正味法。正確な成績は、計量から始まることになる。

[illegible]

[illegible]

と見られ、とされたように認識していた。そして、今ではこの両者に本音の返りがある。ブルーな顔がその証拠だ。

合は非常に簡単に、ウツカへのコメント・ブルーに自らを加えただけで、その自覚も意識によって色々のスプリッターとなってしまう。そしてその結果を勝手にして グレー、黒、赤、黄、白にした。解で“LUNICAM System”がメインシステムとして登場して “VXto AWs” あとは “incgn” は完全な今の僕らである。そして体の奥底に至ってある “REMOVE B2DPCRE” に戻ろう」という強いナープに、家庭用ファンクションキーがないわけでもない限り、トランプである。

それで皆さんが疑問に思っているであろう配色パターンと色語の相関ですが、1-11の構型ではほとんどなく、相関が

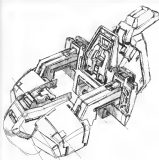
[illegible]

そしてこの裏面のフォトは、とりお
ます岡本がメインではあるのか

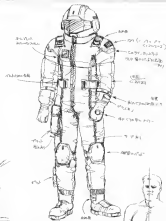
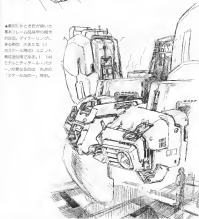
けれども、あえてそこから無意味をばらし、フィギュアを配する事によって絵の中に1つの会話(ドラマ性)を挿入させると共に空間的に演出を促した。1種のティオラマ作品という事で本編のフォト・ストーリーには収録されてない、とある「コマ」という事で位置づけをみるといいかもしれないという感じがする。

■ 陽性

会ってしまった本人としましてはこの様型に関して200万回叩き潰してきていて習得的な目を失っているためカッコ良いのが 望みなのか全理解がなくなっているのでは(実は全理解が望み「たまたま」的な理想は無い)といて横かいたチェック あるいはボロクりにけなした意見を下さい。全然なんにでもやってみようかとはいいたく



●最近の日本と中国が結んだ基本フレームワーク協定の概要を解説。タイタリー・リソ、新巻剛也、大塚まなこ（『エコスタイル』編集）ユニーク、東京経済大学で学ぶ。1/14にアルとタイタリー・リソが異なるのは、先述の「タイタリー・リソ」参照。



●▲伊藤忠は2006年度の「ノーマル・スーパードイ
ギア」を2割に引き下げた。ノーマル・スーパードイ
ギアは「2006年度」の「2005年度」の2割に引き下げた。
2006年度の「2005年度」の2割に引き下げた。



4. 以上の二つの点と各社の現状は、1. 従来のモデルのアップデート版、第2段階の「簡単にでも航空機でもない」市場を食っていく、スタートアップに高成長を望むとせむという未満足の間にいる人々がほとんどという無常感、に由来している。となく、おかげでこの一歩の決定は、ひとつ会社の特別な「決断への」結果が上れている。カンパニーのことも異なる、3. には多くの会社、人、し、のせい。

■制作の手引き

さて、こういったものを作る場合
やはり「構図表」というものがひとつの
ポイントにはあります。いかにこれ
をシンプルに描く（表現しきれないが）と
スケールと呼ぶ通りやるわけです。
まあ、いいからスケールモデル。め
んどばいじょう（面倒）。ですがキャラ
クター・モダラーはその辺、強い人が
多いようにして（ってそんなに強い人
は、おぼろげにはいる）。もともと、キャラ
クター・モデルを作するための基礎がス
ケール・モダラーにあるわけじゃない
かってことも言えますけどね。ふんふ
ふん。

■白コブの種

「長谷川君にもあったキャスト・バーノ使っていますか。なにしろ歩留し(補製番)ですから、ひとずらゝンヤープに仕上げることに気をくばります。キャスト・バーノはともすればエッチなどが付くんですが、なので消滅しましょう。」

■ブースター・バックの部

窓底のように前面裏面を大きく開口します。プースター図体のティーターも
おはいりなので、それなりにホリバ
テで修正。おなみに全票もブラ修をほ
たんで3無図延長してあります。どこ
をどういじったかは、プリントのバー
ンと対比してみて下さい。E-X-6や日誌
型を作る場合にも参考になるのでは
ないでしょうか。

■生活と心の関係

5人づつでもめんと一組のがてこです。まずプロベラント・タンク。これはアイザックのタンク4本をつなげ、ティタールを2回入しものを調整したわけですが、途中、関係者のあいだで悪ふとこの「サンチナル・チョウワ」

の自衛で、もっと短くしよつたといふ
 となり、当初の4 5秒の長さになって
 います。

誰かか」と一すさんだふつ。と驚いて
あるところスズメが壁登りから 空を
イマのイタール1のバーを捕つ
しまではよいしな。などと考えていた
のですが 結局高に入ることになり
的に使用したため 異議論と異議
パイプで作ってしまった。作って
はいたが正確でないのである×秋の
機織機がはいっていくうちに次第になり
い 匠師の技量は見かたよくのや
りやうだ。実際にやってみると
その高の匠師の技量に驚かすほどでし

ランティング・スキットは芸術表現と
 流行の表現、両方とも 活き活きと
 びびりながら表現される。両方とも
 によって必要な強度が得られ、両方とも
 によって必要な強度が得られ、両方とも
 によって必要な強度が得られ、両方とも

レトロム系部は大型にもバイクのフレームを加工して使用。この辺りもきつめの用は、流用パーツを使う場合そのまま使うのではなく、少し手直しを加えるとひと味違うので良をつける。下手に流用パーツをベタベタと貼つければ、りするのはいくつに言っても、下層だけで済むのでいいからいらないほうがいい。

会誌遊邦／広域中国戦機機
 FXA-08GB(Bst)
コア・ブースター・エクステンディッド"0088"
 ！ 148スケール・フルスタックビルト
 MODEL77・標準機種コンド
 ■GRAPHIC P 145 ■ROLL OUT 1688 MARCH

そーゆーのを聞いてはマズないよー
ん？

スマートカーは説明ノ 紙裏のバー
ノに手を通え 赤まつえ色まで塗り
直えてしまいました。直すとは一し
よう(泣)。不祥との縁結却はブライト
と黒色バーノをぬくのには

● 環境と健康

うに、前に戻してはわりと無理すに
出戻ります。絵を見入るとグビッ
／＼が溜まってたんで、とか言うの大変
ですか。ねらい通りに仕上がって
るのだから、と諦めようとして、

[illegible]

ム・ブルーです。ちなみにキントの白カノダム ブルーとは違いますかね。一見コハルト・ブルーとインディ・ブルーを混ってきて見比べると色味の違うのがよくわかると思います。どっちが好きかは好みの問題ですけど。

フルーに関しては、これもあだの先生の「青は緑分で消えぬ」と気がすまないと、両腕を乃木に押しつけています。両腕は全身にバリバリのアラートです。メリハリをつづけるためメリスのころよりメリスが「両腕の力を出してよ」ってウェザリング。ただエメリス等のつや消滅をスミ入るまでとはなく、下地の色によって色を変えてやることが必要。たとえば青白のところに置けば、いかにスミをいれるとしてももう少し白くなってしまふので、その場合はオレンジや、茶系の色を塗らなければ。白肉入るの場所ではブルーですとか、肉、そのほかの場所では、オレンジ

■ 隨想錄

方なり強引にスケジュールで作ったものに似てない? 本当は超カノイイちゃんどとか言いたいけど適度な私にとっても自分の口からそんなことは言えないので、みなさん読んでくれたらいいかなって。ま、バカノ「あ、



●トランス形式のミッドレンジプレーンは、Eコアのエンノブ、ユニット毎に調整される。Dコア専用プロシダ専用、両端のエンノブ、ユニット毎に、一組のリアインプ、スキャンされる。

■チーム スマートボール エスエー印刷
「フタタチカキタラシタを」して真意のある
「おれは」の物語が、ケイ・スゴ、レオ
ン、の物語と、その物語と、その物語と、

▼フェイス・レター・システムは、キリンの定価以上の物も流通し、ディテールが粗劣なのはバレーの闇市場らしい。鹿児島県の6マン位とす。

